GEARS OF WAR ИДВА ЗА PC

Смазващият екшън за XBox 360 се завръща със страшна сила

92 хитови страници

PC mania

www.pcmania.bg

брой 12 (116) декември 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Call of Duty 4
Modern Warfare

Age of Empires 3
The Asian Dynasties

CRYSIS

NBA Live! 08
TimeShift
Hellgate: London
Pro Evolution Soccer 2008
Clive Barker's Jericho

GSM ИГРИ
- The Settlers
- Assassin's Creed
- Beowulf

СОФТУЕР
- Mac OS X Leopard
- Startup Delayer
- Desktop Info

ДЖАДЖИ
- XFX GeForce 8800GT
- Prestigio Digital Wallet
- Logitech Driving Force Pro

КОНЗОЛИ
- Medal of Honor Heroes 2
- Kane & Lynch
- Conan

дистрибуция
12
3 800819 012341
www.mart.bg

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 12 (116) декември 2007

"Когато изтеглиш предпазителя на гранатата, тя престава да бъде твой приятел"
Call of Duty 4
Crysis

04
Коментар
Големият Blizzard те гледа

08
Класация
Какво играем през ноември?

10
Писма
Целта на всеки брой е една - да се позабавляваме :)

12
Новини
Новият проект на Blizzard 10
Дете нае хитмен, който да убие родителите му 74

14
Игра на броя
Crysis

18
Ексклузивно
Brothers in Arms: Hell's Highway

20
Ревю
Hellgate: London 20
Age of Empires 3: The Asian Dynasties 24
Gears of War 26
Pro Evolution Soccer 2008 30
Championship Manager 2008 vs Football Manager 2008 32
FIFA Manager 08 34
Clive Barker's Jericho 36
Call of Duty 4: Modern Warfare 38
The Witcher 42
Painkiller: Overdose 44
Escape from Paradise City 46
TimeShift 48
NBA Live! 08 50
Agatha Christie: Evil under the Sun 52
Battlestar Galactica 54

56
Модове
Back to the Future: Hill Valley
Iron Grip: The Oppression
Warfield
Black Mesa

58
Ретро зона
King's Quest

60
Тактики
Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

66
GSM игри
The Settlers
Assassin's Creed
Beowulf: The Mobile Game

68
Конзоли
Assassin's Creed 68
Kane&Lynch 70
Conan 71
Medal of Honor Heroes 2 72

76
Хардуер
Intel чипсети "Серия 3", част 2 76
Конфигурации на месеца 79

80
Софтуер
Mac OS X v.10.5 Leopard 80
Best Free Soft 12/2007 88

82
Lifestyle
Social Network

85
Джаджи
XFX GeForce 8800GT 85
Philips SHB6102 86
Logitech Driving Force Pro 86
Prestigio Digital Wallet 87
iSony Ericsson W910i 87

90
Цели игри

Момчил Милев

Големият Blizzard те гледа

Да, отново ще си говорим за World of WarCraft. И преди хейтърите и форумните тролове да открият огън: не, този път няма да изпадаме в телешки възторзи. Всъщност най-популярната масова онлайн-ролева игра е само повод да се замислим за нещо доста по-важно и не толкова позитивно...

Всичко започва от един малък софтуер, за който вероятно не подозирате, че съществува, и който идва в комплект с копието на вашия любим WoW. Неговото име е Warden и първата му версия тихомълком се настанява на PC-тата ни още с пача за играта от 12 юли 2005 г. По принцип той е предназначен да защити света на Азерот от може би най-голямата напаст, която разваля удоволствието на около 9 милиона геймъри по цял свят. Става дума за така мразените от всички чийтъри, китайски фермери и играчи, които използват ботове, за да събират ресурси 24 часа в денонощието.

Казано с други думи: всякакви трикати, които нарушават правилата на играта, развалйки кефа на околните, и то с користна цел - продажба на виртуални ценности срещу истински пари. Идеята на Warden е да ги хване на местопрестъплението, за да може Blizzard да изтрие акаунта им или да блокира копието на тяхната игра.

"Принципна кауза", ще кажат повечето WoW-фенове, все пак виртуален свят от 9 и повече милиона има нужда от своя ред и своеобразна "полиция". По-важният въпрос обаче е колко далече може да стигнат Blizzard и компаниите като нея в тази своеобразна "полицейщина" - по всичко личи, че много...

Интересното в случая е как действа софтуерът Warden. На практика той е полиморфен код. Казано по-просто, това означава, че програмата "мутира", за да не може да бъде разкрита и неутрализирана. До момента са познати 318 различни "мутации" на Warden. Всъщност това е принципът, на който действат... троянските коне и компютърните вируси. По този начин създателите на нашата любима игра тайно сканират компютрите ни, без изобщо да знаем какво всъщност правят с тях.

С последния пач за World of WarCraft от 17 ноември 2007 г. Blizzard отиват още по-далече. В най-новата версия на Warden компанията вкарва специален криптиран код, който допълнително да попречи да се разбере какво всъщност прави програмата, която тайно се инсталира на компютъра на всеки WoW-потребител. Според човека, дал гласност на цялата история (който по ирония на съдбата май е автор на бот-програми), въпросният защитен софтуер би могъл да даде на Blizzard пълен достъп до информационните ресурси на компютъра - да копира или унищожава файлове, документи и т.н.

Дали наистина е така, няма как да се разбере по законен път, защото информацията е шифрована. А дори лицензното споразумение на играта ви забранява да проучвате как работи Warden и с какво се занимава. Ако го направите, рискувате да ви блокират играта или акаунта.

Време е отново да се върнем към началото на този текст. Всъщност никой не казва, че Blizzard умишлено се занимават с ровене във вашето мръсно бельо и хистърито на интернет браузъра ви (а и без шпиониране всички знаем, че там ще намерим адресите на десетки порносайтове :)). По-притеснителното е, че все повече софтуерни фирми прибягват до подобни съмнителни и опасни бизнес-практики. Днес е Blizzard, утре ще са Microsoft и Google, вдругиден ще е производителят на софтуер за вашия мобилен телефон...

TattooMe! by TURBOX

Крайно време е и Вие да татуирате вашия лаптоп!

Това се превърна в световна мания. Сега в Плесио имате възможност да персонализирате с картинка по Ваш избор новия си лаптоп или да освежите стария!

За повече информация за TattooMe! Влезте в www.plesio.bg

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

HARD TRUCK
APOCALYPSE

Натисни педала на газта и поеми към съдбата си!

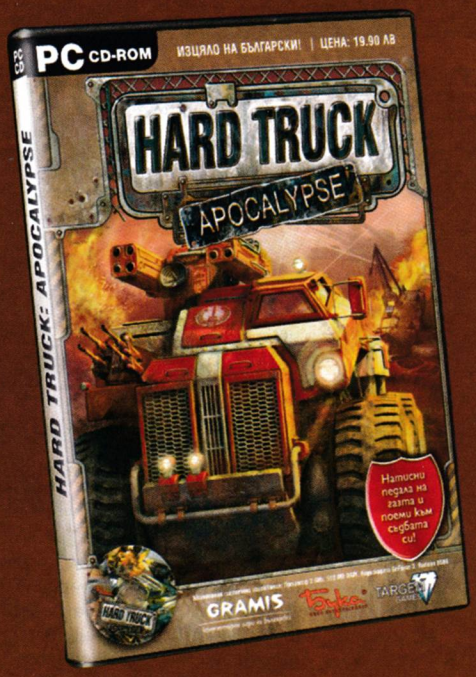
Пет основни модела камиони

Богат арсенал от над 30 различни оръжия

Множество врагове и един титаничен финален сблъсък

Произволно генериращи се предизвикателства

Забележителна 3D графика и специални ефекти



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, OMV, ALEXANDRA VIDEO, METRO, PULSAR И МАГАЗИННАТА МРЕЖА

GRAMIS

компютърни игри на български

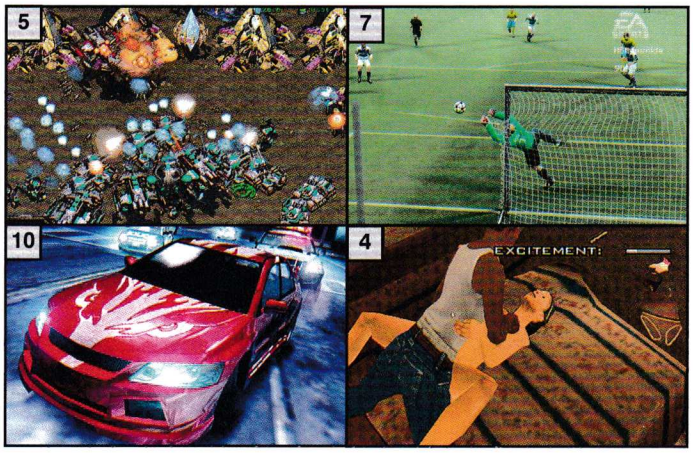
www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕТЕ - НОЕМВРИ 2007

–	1. Bioshock	22.63%
–	2. WoW	22.55%
–	3. Counter-Strike	7.47%
▲	4. GTA: San Andreas	5.01%
▲	5. StarCraft BroodWar	4.93%
▼	6. WarCraft III	4.59%
▼	7. FIFA 07	3.76%
–	8. Guild Wars: EoN	3.24%
new	9. S.T.A.L.K.E.R.	2.98%
new	10. Need for Speed: Carbon	2.80%



Bioshock та Bioshock. Обичам ги тези резки промени във вкуса на масите, когато внезапно морето става бурно, киселото мляко спира да вкисва, а небето притъмнява за миг. Някакви си три гласа повече доведоха до закономерност - Bioshock отново е на върха. А както знаем, ако едно нещо се случи веднъж, това е случайност, но ако стане два или три пъти, ще се случи гарантирано пак. Опустошителната битка между първите две игри в подредбата за най-играни игри остави далече назад всички други конкуренти. В този смисъл новината, че Counter-Strike отново е от челните игри в класацията, изглежда някак нереално. Какво да кажем за San Andreas, който подобно на птицата-феникс възкръсна и се намеси отново в авангарда на геймърските предпочитания? Разковничето вероятно се крие в зимата на нашето недоволство – недоволни, че отново нямаше солиден ъпгрейд за поовехтелия компютър, трябва да извадим старите CD-та от шкафа, защото 2,5 гигахерца процесор ще има евентуално за Коледа. Ха дано, иначе и следващите чартове ще включват BroodWar на пето или дори четвърто място, а геймърите ще защитават избора си съвсем оправдано - това е невероятна игра, върху старата бангия друго не тръгва, бла бла...

Седмият FIFA 2007 е закономерно назад в класирането. Появата на актуалната 2008 ще преподреди класирането гарантирано. Футболът традиционно е силен в края на всяка година, а когато сняг забръска, всички седим на топло пред виртуалния стадион и центрираме ли центрираме за гол от воле.

Осми е експанжънът на Guild Wars – Eye of the North. Жалко, че експанжънът не провокира по-висок интерес към тази безспорно вълнуваща игра. Подобна съдба сполетя и деветия, S.T.A.L.K.E.R., който преди месеци дори беше първи, а сега се класира в десетката с трудност.

Заглавията в дъното като цяло будят съжаление този месец - за разлика от друг път този път можем да видим значими претенденти, които са били победени от тактическата диверсия на конкуренцията. Нормално ли е NFS: Carbon да е десети? Не е нормално, разбира се. Но в откритото гласуване рядко може да бъде открита справедливост. Защото гласът на народа избира и отсича – гласът на критиката просто отбелязва посоката на масите.

Какво слушате?

През този месец се вълнувахме каква музика слушате – когато геймите, когато почивате, когато просто се забавлявате. Както и очаквахме, метълът извоюва грандиозна победа – този стил музика е често предпочитан от разработчиците на игри като звуков фон в екшъни, автомобилни надпревари и други електронни забавления. На второ място се класира рапът. Вероятно, ако имаше нова версия на GTA, популярността на хип-хопа щеше да е по-висока, съобразно модата. На трето място се подрежда техното с неговите подредени, ритмични и насочващи звуци – чудесен фон за стратегии, онлайн игри или други забавления, изискващи механично повтаряне на едни и същи действия. Слушането на мама и татко се подреди преди чалгата и попа, което дава надежди, че елитът на нацията (към които се причисляват геймърите) не залинява, не се поддава на попкултурни провокации и знае много добре какво иска. Ой йе...

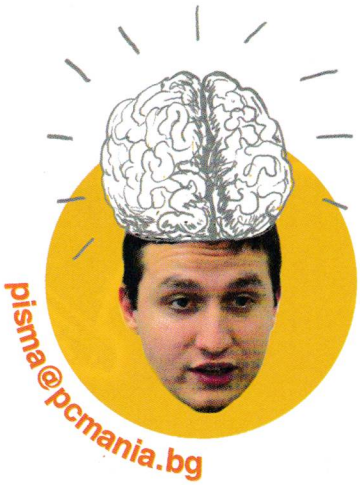
И ние знаем какво искаме – да дойдете на www.pcmania.bg и да дадете своя глас в новата ни анкета.

Пък каквото вотът покаже – важно е в крайна сметка забавлението.

КАКВО СЛУШАТЕ?

Метъл	33.51%
Рап	23.67%
Техно	17.50%
Мама и татко	10.14%
Чалга	5.40%
Поп	6.17%
Класическа музика	3.62%

LARA CROFT
TOMB RAIDER
ANNIVERSARY
DDR 3 Memory Support
DirectX 10 Shader Model 4.0
HDCP Ready
DDR 3 показва много агресивност
Осигурява живи и детайлни картини
Защитава цифровото съдържание
XpertVision
GeForce 8800GTS
GeForce 8500GT Sonic
GeForce 8600GT Sonic
computers ARGUS
Аргус Компютри ЕООД
ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg



Здравейте, скъпи читатели на писмата!

Някои от вас си признават, че четат списанието заради тези страници, като ги поставят на второ място в личната си класация след ревюта на игрите. Доверието ви е огромно, а целта на всеки брой е един – да се позабавляваме. Понякога се получава, че смехът ми е за ваша сметка. Друг път вие ме хващате в крачка. В този брой ще видите пълно асорти от всички стилови особености, които направиха рубриката "Писма" толкова популярна. Очаквам ви и през следващия месец.

Сашо Бойчев

Мрън, та мрън

Добър да е денят...
Критиката преди всичко, господин Бойчев. За хвалбите – ако остане място. В последните броеве на няколко пъти се заоплаквахте неоснователно колко мъчно се живее като журналист на българска почва. Гонене на ненормални срокове, малко свободно време, пари и други. Такова реване не Ви прилича, първо защото смея да твърдя, че наистина сте взели много сладък залък (сядаш на турбо PC в компанията на най-новите игри и имаш замислена статия в главата, още преди да си инсталирал геймката – мечтата на десетки, а мене извинете за наивността), второ защото малцина от читателите ще Ви влязат в положението (който не се е захванал с медии, той не знае каква одисея е), а и от реване в крайна сметка няма полза – малко ли години навъртяхте в бранша? Къде отиде рутината и натрупания професионализъм? Като се хванеш до хорото, се играе до край.
Като бях малък и зелен (първият ми брой беше с корицата на Red Alert 2:YR – поклон пред великите), доста се дразних за затапките, които лепяхте наляво и надясно на невръстните читатели. Сега вече съм само зелен и горе-долу свикнах. Едно, защото децата на новото поколение страдат от тотална регресия и дори да бъдат стилно затапени, просто няма шанс да вдянат. А и Вие малко омекнахте с времето, снизходителната усмивка е по-лесният вариант.
Няма шанс да свикна с физиономията Ви в рубриката "Писма". Стил "въоръжен и много опасен". Много е тегаво с тоя голям мозък и девствено подрязано бретонче. Може колажът да се получи много по-добре, дерзайте.
Поне някой да се опитва да мисли, защото е ясно, че геймърското стадо до живот ще си знае все – CS, Craft-товете, WoW, NFS, Fifa и други до болка втръснали комерси. И не защото са чак пък дъ бест – просто ги мързи да се огледат за сносните алтернативи.
Не ни винете и така остро за пиратския уклон. Вие бихте ли си взели полупрепечен хляб? Не, нали? А съгласете се, че е грехота да си даваш парите само са полуфабрикати и зле изплюти продукти от поточната линия. Сам констатирахте и другия вариант. Българският играч се научи да плаща за стойностното, че дори и за месечни такси се бърка. Вече за стандарти да не си говорим – безсмислено. Форумът на списанието има доста потенциал и черпете идеи оттам. Оползотворете го най-сетне, а не го оставяйте на самотек, всеки втори да си избива комплексите там.
Получавате и моите адмирации за развитието, което показахте през последните 6 години (откакто Ви имам под око). Дизайнът, дисковете се обновиха, материалите на списанието се поразчупи доста. Най вече – няма и следа от изчерпване в колектива ви. Все така някой автори карат народа да се пени. А това е наистина ценно. Още с много неща израснахте, но място вече няма да отчетем всичко, а и страницата ще стане натрапчиво лепкава.
ПП. Ще се зарадвам, ако не водя монолог. Мястото из страниците на "Писма", ако искате, си го стискайте.
И един ред от ваша страна ще мине доволно добре... от едно-то уважение...
....едно към дългогодишен читател..
....второ към колега, макар и прохождащ в журналистическите среди.
Ползотворен ден.
Поздрави!

Георги Минчев

Не знам, колега, но в думите ти съзирам първи наченки на най-сериозната болест в българските медии – стремежа към всевластното "мрън". Въпросното "мрън" е свързано с това да се критикува, макар и самоцелно и да се недоволства от всичко, макар и без нужда. Моите емоционални дръзновения отпреди няколко броя нямат за цел да търсят съчувствие. Надявам се, че всеки е достатъчно грамотен да види личния ми сарказъм към ежедневното. Прочее, адски евтино и мрънкаво е да сравняваш легалните и не дотам готини игри с полуизпечен хляб. Живеем в европейска държава и тук действа закон за потребителя – имаш право да върнеш стоката до три дни и да я замениш с друга, по-добра.
Правил съм с LCD монитора си преди две години, така че работи. Съвсем отделен въпрос е, че гейминг индустрията наказва PC света и неговия глад за пиратство, като концентрира усилията си към конзолния пазар. Та щеш не щеш, плащаш кеш за хардуера и понякога и за софтуера. Тоягата и моркова – поучителна стратегия, за която е добре да научиш повече в живота, щом си влязъл в "одисея-та" на журналистиката.

Хванахте ме

Ц-ц-ц, само лоши работи в този брой за тебе, Сашо, така де, господин Бойчев. От къде тая омраза – кой да ти каже. И аз така веднъж се замислих "Абе тоя човек толкоз ли няма работа за него, ами на най-долното място сложен – да чете дълги и умопомрачителни писма, като моето да речем." Е да, ама докато онези другите си цъкат, този човек трябва да седи по цял ден (даже и в нощната смяна), втренчен в разни надписи и да отсява по-смислените, да, той е герой. Личи си и с отговорите които дава – саркастични и обиждащи, ама то нали пишеше едно време, че тая рубрика била за удоволствие. Ей, ами сега на кой адрес да го пратя това. Че то не пише никъде (май). Да, ама старите кучета знаят, който си купува PC

Mania от онуй време знае. На новите читатели само може да им се чудя как пращат писма...

Proof a.k.a D12

Няма омраза, приятелю. Всъщност дори ви обичам. Нощите ми са тъмни, защото спя непробудно. Чета дръзновенията ви денем, защото дори и вие да не спите и нощем да тракате по клавиатурата, мейлът все пак не е инстантен инструмент на комуникация – отлагам удоволствието от сблъсъка за сутринта, когато съм свеж и с остър ум. Тогава големият ми мозък започва да цвърчи от идеи – резултата виждаш сам.

Хванахте ме 2

Здравейте, ПС Мания!!! Чета си аз новия ноемврийски брой и по-конкретно писмата. И по едно време така като ми се излизга в съзнанието едно чувство за "дежа-ву" и що да видя?! Ами едно от писмата, озаглавено "Доброто старо време", всъщност беше публикувано и в октомврийския брой (там под заглавие "Защо тъгуват геймърите"), само където отговорът е различен. Сега, аз не знам дали тъгуват геймърите или не, но със сигурност бях доста учуден от факта, че з'ус'ин Бойчев не само е отговорил на едно писмо изчерпателно, но го е направил и 2 пъти. Е, все пак и това е напредък . Ами туй то! 'Айде поздрави на редакцията с пожелания за повечко такива забавни случки

Борислав Казаков

Упражнявам се по стил, Боби. Един отговор, втори отговор... Мисълта ми е твърде заета понякога, уви. Меа culpa (вината е моя, на латински).

Хайл, Жоро!

Здравейте. Днес преди да отида на тренировка си взех списанийцето, тренирах, изпотих се, изкъпах се, преоблякох се и си се прибрах в къщи. Отварям си аз чантата, преглеждам отгоре-отгоре и какво да видя: Жоро на пангара... HOLD IT! Я почакайте малко, бе СЛАДУРИ, не стига, че това е най-забавният и най-добрият геймжурналист в наш'та любима татковина. Единствено той внася хумористичен полъх към статията, единствено той има малко повечко багаж и знае как да докосне читателя, ЕДИНСТВЕНО ТОЙ!!! Според моето скромно мнение, не трябва да се извличат заключения от човек, който иска снимки на Лили Стоилова (не искам да звучи обидно, дори не съм виждал Лили, нея я уважавам като журналист), т.е човек с доста комплекси. Съвет към "Ламинатор": Готин, преди известно време имаше брой, в който имаше статия за сайтовете за запознанства, отваряш едно такова сайтче и си ти.

ГЕОРГИ ПАНАЙОТОВ НЕ Е НАБЕДЕН, ДОРИ НЕ МОЖЕ ДА СТАВА ВЪПРОС ЗА ТОВА!

П.П: Не оставайте с грешни впечатления... В момента си имам приятелка. Дан' мъ земити за пидирас.

Наско Атанасов

Одата на радостта срещу гневната критика – така разпъван между двете крайности, Жоро може да се обърка. Добре, че редакторът го сваля на земята всеки месец и му показва истината за нещата – трябва да се работи, не само да се смеем. Алелуя.

Марков

Понеже сигурно ви е омръзнало от хората, които ви пращат писма, касаещи едни и същи теми постоянно, като например, че новата Fifa всъщност била стара, новите игри разчитат само на графика, PC Mania се кефи само на WoW... Та викам аз, върнете обратно наградата всеки месец – батерии, хората ще са много по-мотивирани да ви пишат интересни теми от типа това водолаз ли е или не.

Айде много поздрави:
Гиро Мекицата

Гиро, мотивацията е свързана не само с наградата. Дългогодишните ми наблюдения показват, че с батерии или без, готините писма си идват. Читателите, Мекица, читателите, те трябва да внимават – и да пишат по-вълнуващо де.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

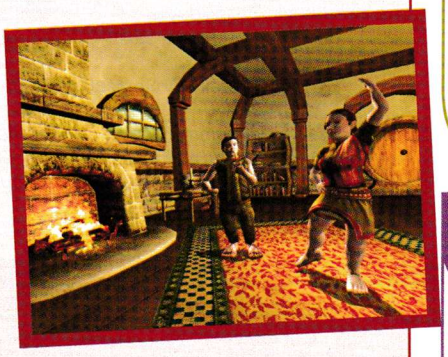
http://the source.headoff.com

MIXED

LucasArts и BioWare обединиха сили за Star Wars MMORPG

Lucasartsbioware.com е вече онлайн – доказателство за ексклузивното партньорство между LucasArts и BioWare, което ще доведе до създаването на революционно, поне по техните думи, заглавие от следващо поколение. Това донякъде потвърждава слуховете, че авторите на Neverwinter Nights наистина работят по масова мултиплейър онлайн ролева игра по Knights of the Old Republic.

Заселете се в Средната земя



Дългоочакваният ъпдейт за The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar е вече факт. Освен множество корекции върху цялостния геймплей на единственото MMORPG по "Властелинът на пръстените", Book 11 ще позволи на играчите да имат свои собствени домове (в четири различни квартала в зависимост расата – за хора, елфи, джуджета и хобити) в Средната земя, където ще са близо до своите приятели. Те ще могат да се настанят край Duillond, Thorin's Hall, Michel Delving и Bree и да декорират къщите си както намерят за добре. Предвидени са и специални домове за гилдиите.

Батман в LEGO вариант или The Brick Knight

Напоследък взе да става модерно известни герои и поредици да се появяват под формата на компютърни лего приключения. След „Междузвездни войни" и Индиана Джоунс, следващият подобен проект е LEGO Batman: The Game, който отново ще бъде дело на Telltale Games, отговорниците за LEGO Star Wars. Той ще се появи на пазара за Xbox 360, DS, PS3, Wii и PC през 2008-ма и ще ни повери управлението на Батман и Робин, които ще се борят срещу ужасяващите злодеи, включително Джокера и Пингвина, избягали от лудницата Аркъм и бродещи из мрачния Готъм Сити.

DEADLINES

Отново забавиха WAR

Излизането на дългоочакваното MMORPG, което би трябвало да се яви като основен съперник на WoW, отново бе отложено. Вместо в началото на 2008-ма, Warhammer Online: Age of Reckoning ще се появи чак към средата. Нейните автори искат да предложат един максимално завършен и качествен продукт. Е, стискаме им палци да успеят.

Spore до 6 месеца

Според Computer and Video Games геймдизайнерът Уил Райт, е заявил в радио интервю, че приблизително 6 месеца ни делят от появата на революционното заглавие Spore. Според него играта ще бъде достатъчно достъпна, що се отнася до това каква машина ще ви трябва, за да я подкарате. Онези, които са играли на The Sims 2, няма да имат проблеми и със Spore, казва той.

COMPANIES

Interplay се връща в играта

Interplay обявиха, че отново ще започнат да се занимават с разработката на игри, отбелязвайки умерени печалби през последното тримесечие. По всяка вероятност те ще се опитат да възкресят отдавна потъналия в забвение проект Fallout MMO. Затова свидетелства и фактът, че ветерани от разработката на Fallout и Fallout 2 са се присъединили към тях и работят по „все още необявена масова мултиплейър онлайн игра".

Atari излизат от бизнеса

Дейвид Пиърс, главният изпълнителен директор на Atari, се оттегли от своя пост и заяви, че неговата проблемна компания възнамерява да преустанови заниманията си с производството на игри и да се съсредоточи единствено върху тяхната дистрибуция. Това се дължи най-вече на липсата на инвестиции и на постоянно нарастващите съмнения, че Atari могат да продължат своя дивелъпмент-бизнес нормално.

RUMORS

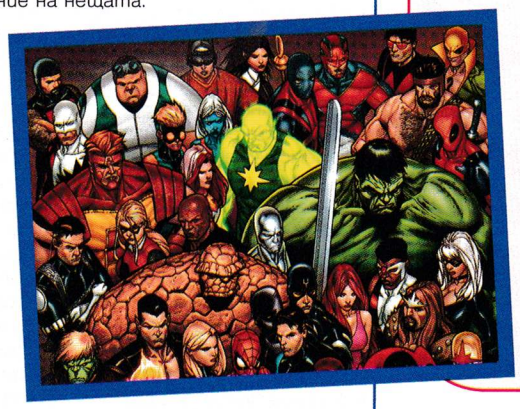
Новият проект на Blizzard

На официалния сайт на Blizzard, в раздела за свободни работни места, се откриха няколко позиции за хора, които да се занимават с "масова мултиплейър онлайн игра от ново поколение". Засега името се пази в тайна, но можем да предположим, че или става въпрос за нещо съвършено различно, или за StarCraft: Ghost MMOG, StarCraft MMOG или Diablo MMOG, което е доста по-вероятно.

Homeworld ще се завърне?

В нета се разнесоха слухове, че Relic Entertainment работят върху нова част на космическата стратегия Homeworld. Засега това са просто спекулации, но ще бъде страхотно, ако една особено оригинална игра като нея види отново бял свят. Бъдете сигурни, че ви държим в течение на нещата.

Секира за Marvel Universe Online?



Онлайн вселената на Marvel в опасност. Това е поредният слух, който се разнесе из мрежата. Говори се, че Cryptic все още работят върху своето MMORPG Marvel Universe Online, но неговото бъдеще се намира под голям въпрос. Засега няма официално потвърждение на тези спекулации, пък и източниците, от които мълвата е тръгнала, не са особено ясни.

Tribes-подобен шутър?

GarageGames разработват "Tribes-подобен шутър", който ще бъде обявен официално през декември. Той ще бъде част от уебинициативата InstantAction. Новината се базира на информация, получена от "източник, близък до GarageGames", според който хората, отговорни за Torque енджина, се занимават усилено с разработката на отборен онлайн шутър. Смята се, че той ще излезе по някое време през идната година.

PROBLEMS

Адските проблеми на Hellgate: London

Проблемите за отцепниците от Blizzard, нарекли себе си Flagship Studos, като че ли нямат край. След като най-накрая тяхната дългоочаквана дебютна ролева игра Hellgate: London излезе на пазара, тя не бе посрещната особено ентусиазирано от повечето си фенове. По форумите ще откриете оплаквания от всякакъв род, включително от еднообразни нива, от месечните такси и преференциите, които ще имат онези, които си плащат, и прочие.

Колегите ни Blue's News пък съобщиха, че са получили множество оплаквания от хора, чийто кредитни карти са били таксувани повече от веднъж, когато са се опитали да си платят противоречивия месечен абонамент. Flagship твърдят, че ще се постараят да върнат парите на всички пострадали. Но дали ще успеят възстановят репутацията си изцяло?

Valve развъртяха гаечния ключ

Все повече хора се оплакват, че Valve са деактивирали акаунтите на техните The Orange Box игри, включително Half-Life 2, HL2: Episode 1, HL2: Episode 2, Portal и Team Fortress 2, защото са закупили пакета от продавач, който не е оторизиран да извършва бизнес с жители на САЩ. В случая продавачът е направил грешката, но клиентите плащат за нея.

Хората активират продукта безпроблемно, но седмица по-късно Valve прекратяват акаунтите им през Steam, пращайки им съобщение, че се намират в "неправилната територия". Политиката на компанията била, че ако сте купили играта от Тайланд, може да я играете единствено и само на тази територия. Какво ще правят обаче стотиците и дори може би хиляди души, които са закупили The Orange Box от някой международен магазин?

DX10 – Властелинът на провалите

Наскоро излезлият пач (Book 11: Defenders of Eriador) за The Lord of the Rings Online добави поддръжка и на DirectX 10. За съжаление на повечето играчи, потопили се в онлайн света на Средната земя, играта, макар и в пъти по-красива, върви по-тромаво от всякога. Това смятат колегите ни от enthusiast.hardocp.com. След дълги и изчерпателни тестове те установяват, че кадрите в секунда с екстрите, поддържани от DirectX 10, спадат с 55 до 66 процента. Това, както и сами може да се досетите, прави The Lord of the Rings Online почти невъзможна за игра. Още една причина, която прави смисъла от преход към Windows Vista все още съмнителен.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Universe at War: Earth Assault	SEGA
The Golden Compass	SEGA
Band of Bugs	NinjaBee
Farm Vet	Legacy Interactive
Alvin and the Chipmunks	Brash Entertainment
The Lost Crown	Got Game Entertainment
Legends of Norrath: Forsworn	SOE

Жанр: **3D шутър**
Издател: **Electronic Arts**
www.ea.com/crysis
Изисквания: **P 2.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

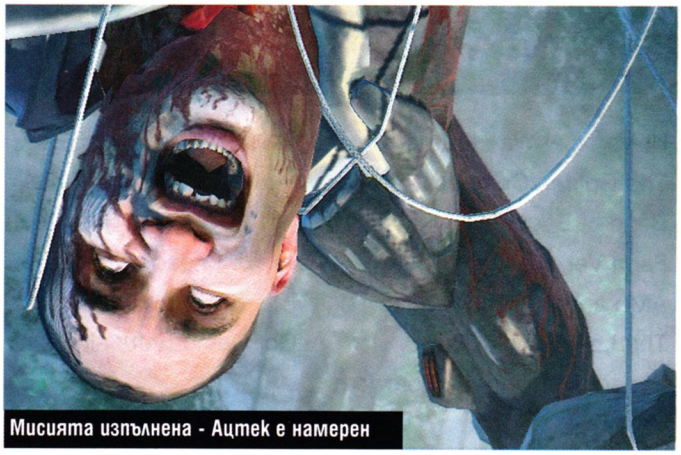
Владимир Тодоров

Максимално удоволствие

Crysis

Жив щит

Някой има проблем с паркирането на кораби


Мисията изпълнена - Ацтек е намерен

Какво е Crysis? Със сигурност нещо повече от просто един технологично съвършен шутър, който изглежда меко казано великолепно на онези супергъзарски видеокарти на бъдещето, които малцина имат удоволствието да притежават. Това е една от онези игри, които връщат вярата в доброто старо PC, потискано от масовата популярност на конзолите. И макар между нейния геймплей и почти перфектна визия да няма пълен знак за равенство, Crisys все пак си остава един изключително зарибяващ шутър. Така че няма какво повече да ви занимавам с безсмислени въведения, да преминем по същество!

Особено амбициозна

Още самото интро ще ви размаже тотално, демонстрирайки ви на какво е способна тази игра. Само за няколко минути ще станете свидетели на невероятно зрелищни сцени, в които главният герой прави на кайма няколко групички нещастни севернокорейци. Тук ще усетите високите амбиции, които авторите са имали и които, с ръка на сърцето мога да кажа, са реализирали, ако не перфектно, то изключително добре.

Божествено красива

Щом стартирате сингълплейър кампанията пък, ще бъдете буквално шамаросани от визията на Crysis. В добрия смисъл на думата. Едва ли ще е преувеличено, ако наречем новата игра на Crytek най-красивото нещо, излизало досега на геймпазара. Дори под DX9 изглежда поразително, да не говорим за какво иде реч, ако имате някоя добра DX10 карта.

Подобно на Far Cry, и та зи игра ще ви отведе на един изключително живописен фотореалистичен тропически остров, обграден от кристално чистите води на Филипинско море. Рай, който за нула време ще се превърне в поразяващо опасно бойно поле.

Не веднъж и два пъти ще ви се наложи да събирате ченето си от пода, когато слънцето бавно се извиси над хоризонта и погали местността с топлите си лъчи.

Или пък докато си проправяте път из гъстата джунгла, когато по-късно в играта започне и истинската война и настанат масовите престрелки. Със сигурност ще онемеете, когато видите всевъзможните дребни специални ефекти, като например пушек, движещ се по посоката на вятъра и т.н..

Извънземна трилогия

Когато Crysis бе първоначално обявена, Crytek заявиха, че това ще бъде първата част от една епична трилогия. Много е вероятно авторите вече да се захванали с разработката на втората част на този мега красив шутър, който ще доразвие историята за извънземните нашественици.

Както и сами обаче се досещате, за момента отсъстват каквито и да е подробности относно идните продължения, освен че авторите твърдят, че са избрали напълно умишлено Crysis да свърши толкова рязко.

История и още нещо

Като член на елитен Делта отряд от воини, вие и вашите съекипници сте изпратени на това място, за да разберете какво точно се е случило с местния археологически екип, занимаващ се с изследването на мистериозен метеорит. Какво толкова странно има в едно парче космическа скала ли? Работата е там, че вместо да се разпадне в атмосферата на Земята, както си му е редът, то достига до повърхността цялоцеленичко. По незнайно каква причина обаче силите на Северна Корея, която по това време се превърнала в държава с внушителна мощ, щурмуват острова и пленяват американските археолози. Точно тук се намесвате вие с първоначално ясната и простичка мисия да ги откриете и евакуирате. Както и сами се досещате, мисията едва ли ще протече по план... Докато конфликтът между вас и корейците назрява с всяка изминала минута, метеоритът ще се разтвори и пред очите ви се появява огромен, почти два километра висок, извънземен космически кораб. От неговия стомах ще започват да излизат най-различни ужасяващи машини, които нападат както вас, така и дръпнатите ви противници. Още преди да сте се усетили какво става, извънземната раса покрива част от острова в ледена сфера, замразявайки абсолютно всичко, намиращо се в нейния обсег.

Инвазията започва

В момента, в който установите контакт с извънземната раса, става наистина интересно. Ако в първите един-два часа Crysis изглежда просто като поредния обикновен шутър, в който се борите срещу постоянно множащите се жълтурски войници, то впоследствие тя се превръща в същински екшън, достоен за „Война на световете". Така, освен из божествено красивия тропически остров, ще имате щастието да се разходите из гореспоменатата ледена сфера, където единствено нанокостюмът ви ще успее да ви предпази от минусовите температури. Разбира се, ще поскитате и из самия корабмайка на пришълците, който изглежда особено покъртително.

Войници на бъдещето

Едно от основните неща, които отличават Crysis от Far Cry е вашият герой. Той е наричан с кодовото название Nomad и е екипиран със специален нанокостюм, който му дава четири умения, подходящи за оцеляване във всякакви ситуации. Действието се развива през 2020 година, така че военните технологии са дръпнали доста напред. С едно натискане на средния бутон на мишката на екрана се появява малко и добре организирано меню, от което бързо и лесно може да изберете режима, в който да работи костюмът, с плавно придвижване на мишката към желаната от вас иконка.

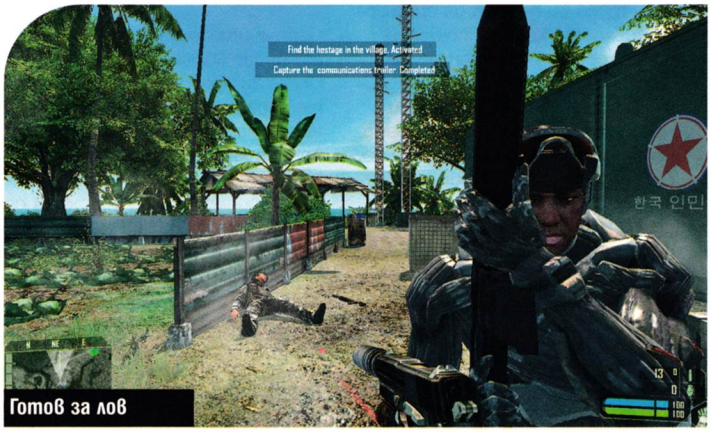
Нанотехнологии

Cloak е умението, което най-често ми се наложи да използвам. Подобно на култовото извънземно от филма „Хищникът", то ви прави невидими за кратък период от време, което ще ви позволи да се прокраднете незабелязано покрай по-опасните места в играта, да изненадвате враговете си по фланговете или да се промъкнете тихичко към някого и да го бутнете в някоя пропаст или просто да му прекършите гръкляна. Щом активирате режима Strength пък, по наномускулите на костюма ви ще потече енергия, която ще ви направи в пъти по-силни. Ще може да скачате нависоко и върху покривите на постройките, ще мятате тежки предмети към противниците си, а оръжията ще ви дават по-малък откат, което от своя страна ще увеличи точността им.
Що се отнася до Speed, то ще ви позволи да тичате с бясна скорост, но ще ви направи особено нараними. В този режим можете да достигнете до някое безопасно място за нула време и да презаредите оръжието си с една идея по-бързо и дори да скачате от покрив на покрив.

И накрая идва ред и на Armor. Това умение прави нанокостюма мега здрав. Освен че абсорбира част от щетите, които ви нанасят, то ви помага да си възстановявате кръвта по-бързо. Това е особено полезен режим по време на престрелки, но имайте предвид, че ви прави малко по-тромави. Естествено, нито една от тези благинки не е безплатна. И четирите режима се захранват с помощта на специална енергия, чиито резерви са крайно ограничени (но се възстановяват по-бързо, докато сте активирали Armor).

Пълна свобода на действие

Огромните нива са с едно много, много голямо "О" отпред. Crysis ви позволява да изпълните задачите си по какъвто начин намерите за добре. Няма предначертан път, по който да минете, или конкретни средства, благодарение на които да се преборите с врага. Предпочитате да се промъкнете тихо и кротко, без да вдигате много-



Готов за лов

Тази бензиностанция не ме кефеше

Просто "Бум!"

Нощта плавно отстъпва своето място на деня

Умни и смъртоносни

Една от основните критики към Far Cry бе проблемният изкуствен интелект. Crytek са се вслушали внимателно в препоръките на феновете си и са се постарали този път AI-то на противниците да действа максимално реалистично. Враговете ви, макар и не гении на мисълта, постоянно използват различни тактически маневри, действат в екип, крият се от вас, опитват се да ви издебнат в засада и постоянно се адаптират към всяко едно ваше действие. Корейците непрекъснато хвърлят различни обиди по вас (на английски), обсъждат следващия си ход или крещят, когато са метнали някоя граната. Ако се пуснете на най-високото ниво на трудност (Delta), противниците ще си бъбрят на своя собствен език и няма да може да ги разбирате, което, от една страна, прави живота ви по-труден, и от друга - допринася особено много за пълното потапяне в атмосферата на играта. Извънземните са друга бира. Те са бързи, ловки и могат да ви докарат особено големи главоболия, когато решите да ги навестите в техния собствен космически кораб, където има нулева гравитация. Извън него ще се натъкнете основно на разни машинарии на нашествениците. Едни от тях приличат особено много на сентинелите от „Матрицата", докато другите навяват спомени за триподите от „Война на световете", само дето имат един крак в повече.

много шум? Готово, просто включете режима Cloak и започнете да пълзите към целта си бавно, но славно, сред пищната флора. Любители сте на грубата сила? Въоръжете се с всичко, което намерите по пътя си, и изринете противниците си до един. Искате да стигнете по-бързо до целта си? Намерете някое превозно средство, било то джип с монтирана на него картечница, моторна лодка, паркирана край някой кей, или просто обикновен пикап, и дайте газ, накъдето душа ви иска. В една от мисиите дори ще имате възможност да пилотирате и американския VTOL. И бъдете благодарни за това, защото управлението на подобно чудо е същински трън в задника. Въпреки всичко удоволствието да се издигнеш малко над бойното поле, малко или много си заслужава.

Жив, динамичен, променящ се свят

Прави силно впечатление и фактът, че всеки обект, който срещнете по пътя си, може да бъде манипулиран по един или друг начин. Листата по клоните се огъват нежно, когато минавате през тях, дърветата падат под напора на тежките експлозии, въжените мостове се късат, бетонът се рони при екстремни условия, газовите цистерни се взривяват, малките животинки бягат от вас, а ядрените заряди създават ударни вълни, които помитат всичко по пътя си. Извадете снайпера си, прицелете се в гумата на насочил към вас се с бясна скорост джип и тя ще се спука. Направете същото с тубата бензин, закачена на него, и се пригответе за едно голямо и зрелищно „Бум!". Така ако някое от превозните средства се заклещи из нивото за n-ти път (уви, такива неща в Crysis не са рядкост), знаете как да си изкарате яда отгоре му. По пътя си ще се натъкнете и на най-различни представители на фауната. Във водата плуват акули и малки плашливи рибки, на брега се тътрят лениви костенурки и дребни рачета, птици прелитат от време на време над главите ви, кокошки кудкудякат в хорските градини, а малки пеперудки прелитат из божествената джунгла на тропическия остров.

Чудовище, поглъщащо ресурси

Доскоро си мислех, че машината ми е мощна. Вярно, не съм си правил ъпгрейд от около година, но е прекалено с тригигахерцов процесор PIV, два гигабайта памет DDR2 и 7900GT карта Crysis да ми твърди, че "Low" на всички графични параметри е най-подходящо за моята система. Уви, на "Medium" играта се задъхва на по-напрегнати престрелки, а на "High" става почти непоносима. Затова имайте предвид, че ако искате да се насладите на пълната мощ на енджина на Crysis, ще ви трябва същинско хардуерно чудовище, което да успее да я захрани. С толкова страхотни игри, наизлезли през последните месеци, е доста трудно да определиш онези заглавия, които по някакъв начин успяват да променят наистина лицето на гейминдустрията. Crysis обаче определено е едно от тях. След Bioshock не мислих, че е възможно да се появи нещо толкова добро. Но ето, че едно малко и амбициозно немско студио успя да ме опровергае.

Ако сте чакали подходящото заглавие, заради което да изрънчите вашите родители за ъпгрейд, чакането приключи. Crysis е геймката, заради която си заслужава да изпаднеш от 400 долара и да си купиш висок клас видеокарта, която да успее да захрани това технологично чудо.

Всичко е възможно

Няма нищо невъзможно в тази игра и всичко зависи единствено и само от вас. Ето един простичък пример за това. Докато си плавах по реката с една лодка, вражески хеликоптер ме откри и ме нападна. Акостирах бързо, слязох, приготвих си ракетомета, който за щастие бях свил от една палатка за подобни ситуации, и вкарах на врага две ракети в кабината. Унищожих го, но не прецених, че ще падне върху лодката ми и ще я взриви. Експлозията изстреля горящи отломки към мен и ще ми се наложи да се хвърля във водата с бясна скорост, за да не пострадам. Нито едно от тези неща не е скриптирано и именно това прави Crysis толкова страхотна.

Адаптирай се или умри!

Почти всяко оръжие, до което се докопате, може да бъде преустройвано, както пожелаете. Един обикновен пистолет например може да бъде снабден, от една страна, с лазерен мерник или фенерче, а от друга – със заглушител. Въпросът е коя приставка ще предпочетете да използвате в конкретната ситуация, защото не всички са полезни абсолютно навсякъде. Макар и полезен, заглушителят намалява пораженията, нанасяни на оръжието, докато фенерчето ще ви помогне да се ориентирате по-добре през нощта (ако нощното виждане не ви кефи особено), но пък от друга страна ще издаде позицията ви на врага.

Иначе приставки – колкото си искате. Трябва просто да ги откриете. Част от тях са достъпни още от самото начало, но гранатометът например трябва първо да си го намерите.

+

- Неограничени възможности за импровизация
- Невероятно красива, особено под DX10
- Пълна кустомизация на арсенала

графика
звук
геймплей

6.0

–

- Нечовешки системни изисквания
- Странни бъгове, гарнирани с честичко заклещване тук и там

HOT SHOTS

Жанр: **Отборен тактически шутър**
Издател: **Gearbox Software**
hellshighwaygame.com
Излиза: **Началото на 2008**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Преди да ги поведете
към победата, ще трябва да ги прекарате през ада

Brothers in Arms: Hell's Highway

Две неща изглежда са вечни на тоя свят – човешката простотия и шутърите по Втората световна война. И докато за първото няма спасение, WWII игрите стават все по-добри и по-реалистични. Такъв е случаят и с Brothers in Arms: Hell's Highway, която, макар и да не предлага нещо кой знае колко коренно различно в сравнение с предните две части, се очертава да е най-технологично съвършеният тактически сингълплейър шутър. Играта ще центрира вниманието върху мащабната въздушнодесантна операция Маркет Гардън, проведена на 17 септември 1944-та и свързана с атака на ключови стратегически мостове в Холандия. Тогава добре познатите ви Мат Бейкър, Джо Хартсок и всички останали членове на 101-ва дивизия ще направят един последен дързък опит да сложат край на изтощителната война.

1 Още огнева мощ
Какво би могло да бъде по-добро от два екипа под ваш контрол? Три, разбира се. За разлика от другите два, новият тим няма конкретна роля. По-скоро вие избирате неговите специфични задължения в зависимост от конкретната ситуация – картечари, минохвърлачи, базукари...

2 Добре дошли в ада
Отново ще водим престрелки из селца, градове, просторни полета и дори по самата адова магистрала. Ще има и нови местности, които BiA ветераните не са виждали досега, като например зловещи изоставени болници, което ще придаде на Hell's Highway уникална атмосфера.

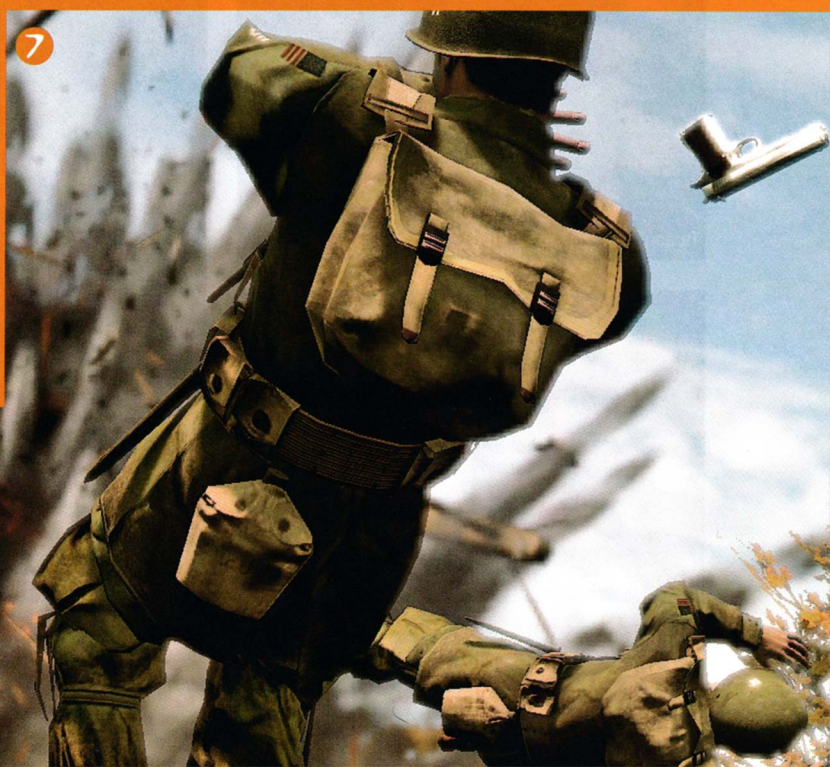
3 Бро-мо, к'во?
Бро-мо или т.нар. братски моменти ще залегнат в основата на новия Brothers in Arms. Освен че ще се постараят това да бъде най-реалистичният WWII шутър, Gearbox се опитват да го направят и най-драматичния, в който героят ви ще се превръща в „актьор от първо лице".

4 Ефектът "WOW"
Мятате граната в картечното гнездо на врага и се наслаждавате на неговото бавно унищожение от близък план. Готови сте да направите перфектния хедшот със снайпера си? Камерата ще проследи фаталния куршум до целта му!

5 Залегни!
Новият BiA ще включва система за прикриване от вражеския огън, наподобяваща Rainbow Six: Vegas. Веднъж щом залегнете зад някоя ограда или пък започнете да надничате от ъгъла на сградата, камерата ще премине в гледна точка от трето лице.

6 Дебнещата опасност
Риск индикаторът ще ви предупреждава всеки път, когато към вас би могъл да полети нацистки куршум. Екранът леко ще се замъгли, а впоследствие ще се обагри и в червено. Безопасните места ще останат напълно ясни, което ще ви помогне да намерите бързо прикритие.

7 Експлозии навсякъде
Почти всичко в BiA ще подлежи на унищожение, а физичният енджин ще е по-реалистичен от всякога. Врагът се крие зад дървена ограда? Картечницата ще го разкъса дори през нея. Залегнал е зад пясъчни торбички? Пробвайте с базука!



Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Flagship Studios**
www.hellgatelondon.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Ще гори ли авторът на тази статия в ада, задето толкова често сравнява Hellgate с Diablo?

Hellgate: London

Нека започнем с малко история. Това, за което ще говоря, може да ви изглежда несвързано, но не сменяйте канала – на края всичко ще се изясни. Годината е 1996-та. Джон Ромеро, един от най-талантливите геймдизайнери на своето време, току-що е напуснал id Software, след като е участвал в разработката на мегахитови игри като Wolfenstein 3D, Doom, Doom II и Quake. Човекът е на върха на славата си - чувства се като рок-звезда, кара ферари, има чисто нов офис, наблъскан с какви ли не гъзарии като прозрачен таван (с подвижни панели за затъмняване, геймъри сме все пак, светлината ни дразни), където се е приютила новосъздадената му фирма Ion Storm. Година по-късно излиза първата реклама за първата му игра. Текстът ѝ гласи: "Джон Ромеро ще те направи своята кучка" (John Romero's about to make you his bitch), а играта е Дайкатана – джитка, която би трябвало да революционализира гейминга и изобщо да доведе до ново летоброене – пр. Дкт. и сл. Дкт. Освен това ще е готова за рекордните седем месеца...

Всичко това обаче не се случва. Геймърите са раздразнени (с основание) от агресивната реклама, а Дайкатана се забавя с цели три години. Когато най-накрая излиза през 2000 г., повечето рецензенти я оценяват изключително ниско - отчасти заради предизвикателството, отправено чрез рекламата, но и поради факта, че работи с енджина на Quake 2 по времето на Quake 3 и Unreal Tournament. Сега Daikatana е нарицателно за един от най-големите провали в историята на игрите. След разигралия се фарс Джон Ромеро разпусна компанията си, продаде ферарито, раздели се с приятелката си манекенка и в момента от него ни вест, ни кост.

В наши дни първата си игра пуска една друга компания, формирана от ветерани на гейминдустрията, които имат не едно и две успешни заглавия в портфолиото си. Не казвам, че Hellgate: London е като Daikatana, нито че е предявявала претенции за световно господство. Но за съжаление, тя не е точно това, което ни беше обещано от Бил Рупър и компания - едни от ключовите фигури в Blizzard допреди няколко години...

Диабло, ти ли си?

Както всички знаем, Hellgate се разработва от хората, правили двете Diablo игри, бивши служители на Blizzard North. Нищо лошо – това е солиден признак за умения и талант. Само че защо, защо по-дяволите, трябваше толкова да ѝ личи, че е създадена от хората, работили по Diablo?

Историята на играта се развива в постапокалиптичен Лондон през 2038 г. Планетата ни е покорена от инвазия на демони, дошли през Адската врата, защото хората отдавна били забравили старите обичаи и нямало кой да поддържа бариерите между нашите два свята цели и непокътнати. Армиите ни се оказали безполезни, технологиите ни – смешни пред мощта на нападателите.

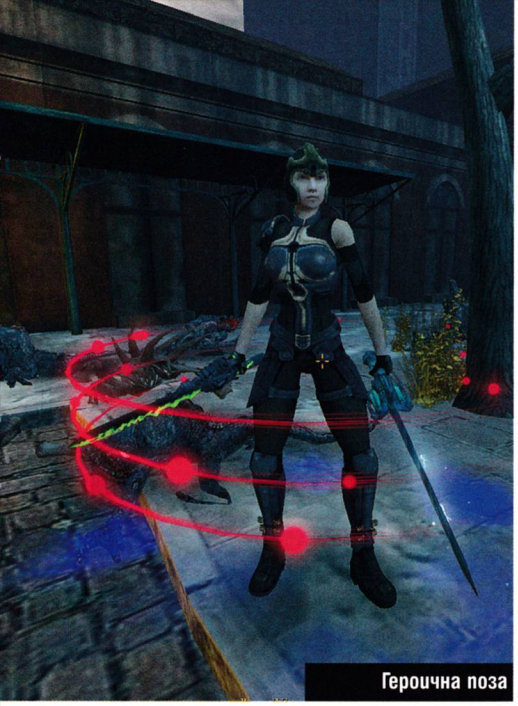
За щастие имало кой да спаси малка част от човечеството – смятаният за отдавна изчезнал Орден на тамплиерите, защитник на старите завети. Неговите членове просто се криели и чакали неизбежната атака на дяволските изчадия. Когато инвазията започнала, те приютили част от населението на Лондон в станциите на метрото, които тайно били проектирани точно за целта. В момента тези рицари са последните защитници на хората – какво става извън пределите на Лондон, никой не знае.

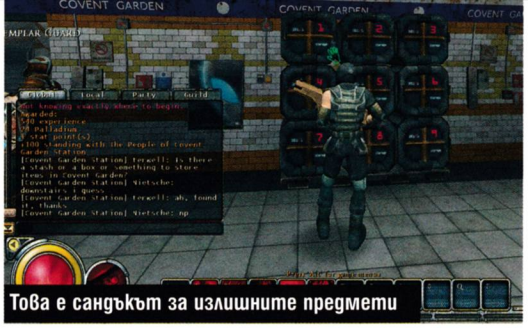
Класовете в играта условно са

Ти го дръж, аз ще го бия!

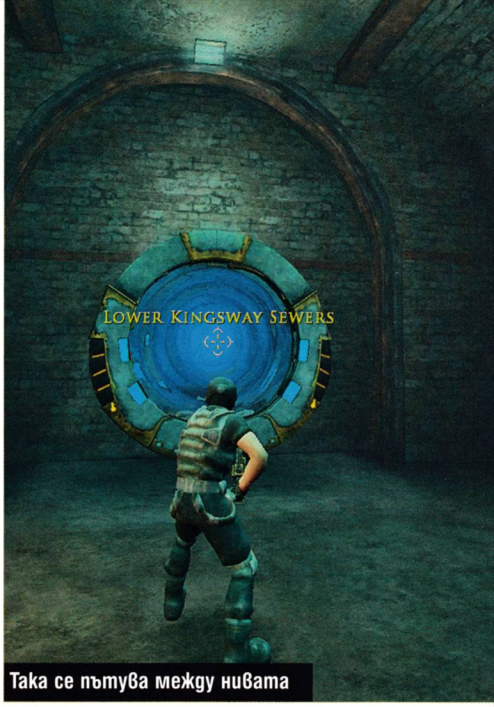
Да се пъхнем в ада

Картата в ранен стадий на играта


Героична поза


Това е сандъкът за излишните предмети

Инвентарът ви



Така се пътува между нивата

разделени на три фракции, всяка със свои идеи как трябва да протича войната срещу демоните. Първата фракция е на тамплиерите – те разчитат на близкия бой, тежката броня и са неизлечимо благородни. Класовете ѝ са Blademaster – офанзивен тип герой, единственият в играта, който може да върти два меча едновременно, и Guardian – дефанзивен герой, който идеално може да послужи за танк (т.е. този, който поема щетите в бой, за да не скочат враговете на по-слабо бронираните съотборници). Втората фракция са кабалистите, които изучават тъмните изкуства и често си служат с демони за целите на доброто. Тук са включени Evoker – на практика стандартен магьосник, и Summoner – който пък може да си извика другарчета от отвъдното да му помагат, като му отварят бирата например. Третата фракция са ловците, които са основно бивши военни и наемници и са най-добри в боравенето със съвременни уреди за усмъртяване като пушки и експлозиви. Те се състоят от Marksman – с него играта на практика се превръща във FPS, и Engineer – нещо като Призоваващия, но си служи с механични другарчета, например ботове, които стрелят по враговете му (когато не са заети да тролят по форумите и да пращат спам, разбира се). След всяко вдигане на ниво можете да сложите по една точка в някое от 27-те умения, различни за всеки клас. Максималното ниво на развитие е петдесето.

С други думи, ако някой погледне по-цинично на играта, може спокойно да каже, че Summonerът е на практика Necromancer от Diablo 2, Evoker е същият като Sorceress, Guardian – като Паладина, Blademaster е копие на Варварина, Marksman е Амазонката, а Инженерът е смесица между Necromancer и Amazon. Приликите уви, не приключват тук. Уменията са малко или много цветни варианти на дърветата със skills от D2 що се отнася до принцип на действие, с тази разлика, че вече не е толкова важно да научите нещо на най-високата степен, защото подобренията са минимални, а е по-добре да усвоите повече умения. Самите способности обаче са обяснени понякога доста мъгляво, а щом веднъж ги научите – край, не можете да ги махнете. Също така класовете не са балансирани особено добре – ако с Marksman-а играта е престъпно лесна, то с Blademaster-а ще умрете не веднъж и два пъти.

Веселият живот в градския транспорт

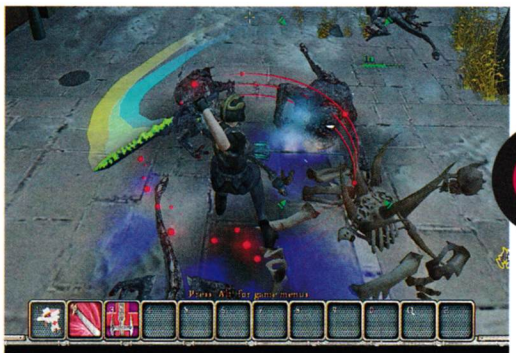
Животът в играта се върти около различните станции на метрото – вътре ще намерите продавачи, NPC-та, които ви дават задачи, както и различни уреди, които подобряват предметите ви (за щастие, няма никакви контрольори – вероятно демоните са ги изяли първи). Самите предмети са с различни степени на качество, които са обозначени с цветове – зелен, син, оранжев и т.н., а основната валута не е британската лира, а паладиумът.

Когато ви се наложи да излезете от метрото, нивата всеки път се генерират случайно, както и нещата, които падат от убитите врагове.

Самите артефакти често имат слотове за подобрения, например в някои можете да слагате пълнители, в други - батерии и тем подобни. Можете да разглобявате предметите, които не ви трябват, и с частите да ъпгрейднете други или пък да създадете изцяло нови. Характеристиките, които имат оръжията, са доста разнообразни, но едва ли ще ви се наложи да се чудите коя от две възможности да изберете – едното винаги ще е отявлено подобро. Всичко се прави със сравнително удобни менюта под формата на кръгове с бутони.

Случайно генерираните нива всъщност имат около 5 различни текстури, които се редуват, така че не се безпокойте

Като цепене на дърва, само че дървата не мърдат


Върти-сучи! Голяма пачанга пада, мани-мани...

Goth-мацките имат място в атмосферата...

В дебрите на преизподнята

- Разнообразни класове
- Готин дизайн на бронните
- Интересна история

графика
звук
геймплей

5.0

- За бонусите се плаща
- Тежка, но не особено красива
- Адски дълго зареждане

– няма да се загубите. Въпреки че играта се рекламира с присъствието на над 100 оръжия, повечето са разновидности на един основен вид, а дори да оставим Diablo настрана, има десетки други джитки с далеч повече предмети. Да не говорим, че много често ще си купувате оръжия и брони от магазинерите, защото те предлагат подобри неща от тези, които ви пускат гадовете.

Можете да играете както в сингъл, така и в мултиплейър. Разликата честно казано е минимална. Мултито де факто е безплатно, но ако искате новите пачове да пристигат навреме и да имате пълен достъп до всички предмети, местности и изобщо възможности на играта, ще трябва да се бръкнете за 9.99 евромарки на месец. Неприятно, но факт. Ако създадете група с друг играч, когато напуснете метростанцията, играта ще направи отделно ниво само за вас – нещо като в Guild Wars. Групирането обаче не е необходимо: според авторите всеки клас може да мине играта сам. Куестовете не са особена мозъчна дъвка и са доста праволинейни – убий 10 от това, донеси 7 еди-какви си опашки и т.н.

Ако решите да не си платите, постоянно ще виждате надписи "subscribers only" на най-различни места. Освен това самата мултиплейър част е ужасно замислена – чатът по принцип стои затворен и е крайно неудобен за ползване, за да си поговорите или да поканите някого в група, трябва да стоите на не повече от 2 метра от него. Изобщо интерфейсът в тази част е невероятно усложнен. Лично аз реших да не се занимавам с всичко това и като изключим едно кратко включване в чата на една от станциите, не съм обръщал внимание на останалите играчи.

PvP на практика няма. Търговия има, но липсата на автоматични аукционери я прави трудна и въпрос на късмет – дали интересуващият се ще е онлайн и в същата станция по същото време. При онлайн игра имате само ТРИ празни места за създаване на герой - ако искате повече, играйте сингъл или изтрийте нещо. Често не си заслужава да четете какво казват NPC-тата (не са озвучени) - някои пускат майтапи, които нямат никакво място в атмосферата на играта, а опцията Choose for me при избор на награди от куест е най-подвеждащата функция изобщо. Бъговете са чести, досадни, и понякога сериозни. Свързани са с изчезване на предмети, а що се отнася до сървърите – лаг обикновено няма, но това не означава, че играта ще ви върви безпроблемно добри при отлична интернет връзка.

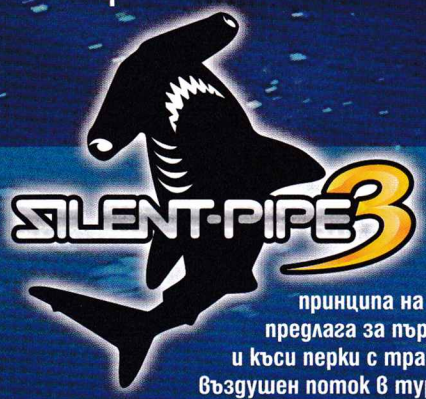
Ако пък решите да платите, има реален шанс да ви таксуват повече от веднъж на месец – да не кажете, че не съм ви предупредил. Но пък ще имате 20 слота за герои и още различни бонуси, например възможност да играете на степен на трудност Elite. Само имайте предвид, че всичко това изчезва, ако се забавите и един ден с плащането. Тези май са като мафията.

Графиката поддържа DirectX 10, който за съжаление нямах възможност да пробвам. Като цяло оформлението на героите и враговете е на ниво, особено бронните на персонажите, някои от които са доста красиви. Звукът и музиката не са кой-знае какво, но не дразнят.

Дори надута на макс, не може да се каже, че графиката цепи мрака. Не че ще можете да играете на макс – всяко зареждане между нива (а често и в самите нива) ще ви отнема по 10 минути. Някои от враговете са еквиваленти на тези от Diablo, други са невероятно клиширани. Играейки Hellgate: London, равносметката е следната: от Flagship не трябваше да правят обещания, които не могат да изпълнят. Не че става дума за лоша игра, не. Но не е и великата игра, която очаквахме от създателите на Diablo. Пустото Диабло вероятно ще преследва пичовете до края на живота им. Ще поживеем, ще видим, може би положението ще се подобри след пачдва, но в момента Hellgate няма никакъв шанс да се противопостави дори на Tabula Rasa, да не говорим за някое утвърдено MMO.

Смъртоносна, хладна, тиха

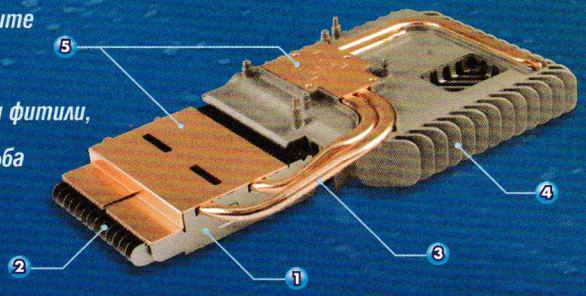
Създадена от природата, Усъвършенствана от Gigabyte

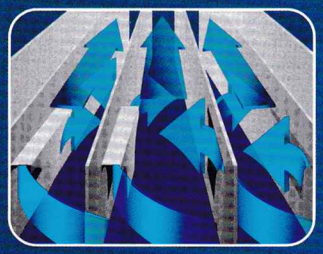


Silent-Pipe™ за пореден път променя лицето на графичните ускорители, комбинирайки три топлинни дизайна, дело на Gigabyte: Silent-Pipe II™, Silent-Pipe™ и Screen-Cooling™. Silent-Pipe 3™ е най-новият писък в сферата на технологиите за пасивно охлаждане. Наподобяваща принципа на турбулентността при динамиката на течностите, Silent-Pipe 3™ предлага за първи път Turbulence Fluid Mechanic Design. Използвайки поредица от дълги и къси перки с трапецовидни извивки, Silent-Pipe 3™ трансформира ламинарния (мек) въздушен поток в турбулентен (твърд) в основата на топлинния абсорбатор.

Функции

1. *Дизайн, позволяващ вътрешна турбулентност на флуидите*
2. *Преден термален поток, покрит с къси и дълги перки*
3. *Високопроизводителна топлинна тръба със синтеровани фитили, 90% от топлинния абсорбатор е покрит с топлинна тръба*
4. *Усъвършенстван Screen-Cooling™ термален дизайн*
5. *Медна термална проводникова основа*





1

Дизайн, позволяващ вътрешна турбулентност на флуидите
Използвайки поредица от дълги и къси перки с трапезоидни извивки, Silent-Pipe 3™ трансформира ламинарния (мек) въздушен поток в турбулентен (твърд) в основата на топлинния абсорбатор. Така се увеличава обмяната на топлина и се подобрява цялостната термална производителност.

2

Преден термален модул покрит с къси и дълги перки
Silent-Pipe 3™ използва поредица от дълги и къси перки с трапезоидни извивки, които ускоряват цялостния поток, вкарвайки бързо по-студен въздух в шасито.

3

90% от топлинния абсорбатор е покрит с топлинна тръба

VALI COMPUTERS www.vali.bg Велико Търново (062) 630509, София (02) 9628440, Пловдив (032) 649802, Варна (052) 306772

GIGABYTE™

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Microsoft**
www.ageofempires3.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

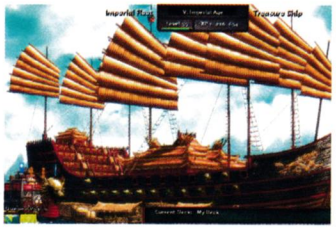
Разходката до Далечния Изток този път не е от най-оригиналните

Age of Empires 3: The Asian Dynasties

The Asian Dynasties е третият и както се очертава – последен експанжън за Age of Empires 3. Засега бъдещето на поредицата все още е неясно, въпреки че логиката и слуховете предсказват излизане на четвърта част. Дали ще я има или не, е въпрос на време. Истината обаче е, че стратегиите като нея са вече морално остарели в геймплейно отношение, въпреки че все още ни радват...

Ронин

Първата кампания в The Asian Dynasties е посветена на една от трите нови раси – японците.
Шогунатът е разпокъсан от бунтове и гражданско неподчинение. Ще поемете ролята на самурай, на служба на местния даймио (боен вожд). В процеса на историята ще разберете, че може би не се борите за правилната кауза и ще бъдете поставени пред морален избор. Дали да последвате заповедите или сърцето си? И в двата случая ще опетните репутацията си, като воин и самурай или като човек.
Японците, както и другите две нови раси, имат доста интересен начин за прогрес в епохите. Вместо да разработят технологията за напредване в ера в централната сграда, те могат да построят някое от 5-те чудеса по избор. Завършването му ви качва едно стъпало нагоре в еволюционната стълбица. Чудесата, освен че дават някакъв еднократен бонус, могат да предложат и пасивен перманентен ефект, както и допълнителни ъпгрейди. Делят се базисно на два типа – военни или икономически.
Друга особеност е, че всяка една от къщите им, освен увеличение на популационния лимит, генерира малко количество ресурси в течение на времето. Това са дървета, злато или храна, а след съответния ъпгрейд и точки опит. Всички къщички са свързани и могат да генерират само по един ресурс – така че избирайте мъдро и според ситуацията.
Посолствата са второто общо нововъведение за трите нови нации. За тях е измислен чисто нов ресурс – внос. Докато копате злато или пращате селяните си за риба, те го генерират бавно. Колкото повече роби има в плантациите – толкова по-бързо ще го събирате.
В посолствата също така мо-



жете да изберете с кого да създадете дипломатическа връзка.
Отново от избора ви зависят пасивен бонус и директни доставки – от фабрики и банки до цели армии от няколко различни войскови типа.
Последната сграда, която е ексклузивна само за азиатските империи, е оризището, което е мелница и тръстикова плантация в едно – като вие определяте дали ще се генерира злато или храна.
Японците са нацията с най-силна пехота. Елитните им мечоносци – самураите, не само че разполагат с колосално количество жизнени точки, но с един замах посичат всички врагове около себе си, нанасяйки щети на всички близки опоненти. За подкрепа на атаката им се включват средно добри конници, както и стрелци с лък, неотстъпващи по нищо на английските. Слабото място в атаката на японците е артилерията. Огнените стрели са интересна хрумка, но са подходящи само срещу пехота, а мортирите им, освен с впечатляващата си далекобойност, не могат да се похвалят с нищо друго.
По всяко време японците могат да съберат голяма група от стрелкови и въоръжени с мечове нинджи, които макар и да не са много добри в открито сражение, са смъртоносни като скаути и в преследването на работниците на опонента.
Отговорът на въпроса, как да се противопоставите на елитните японски войски, идва във филма "Последният самурай". Самураите и нинджите са смъртоносни на близка дистанция, за това не ги оставяйте да стигнат до вас. Пушките, картечниците и оръдията са най-доброто решение, ако опонентът ви играе с армия от Страната на изгряващото слънце.

Един разбунтувал се моряк

Китайската кампания е с малко по-интересен сетинг. Вие сте капитан на флагмана в китайския флот и трябва да се справите с разглезения племенник на императора, който пък е адмирал на армадата.
Тази кампания щеше да е блестяща, ако нямаше няколко страшно тъпи решения, които да я докарат на ръба на посредствеността. Първо – гигантският кораб, с който пътувате, го ползвате само като икономическа сграда, а всичките оръдия по палубата му са само за заблуда на врага и геймъра.
Второ: частта с пристигането на Новия свят щеше да е страхотна, ако дизайнът на мисиите не копираше до 90% някои от мисиите в предните две части на играта (особено тази със събирането на флотата – 1 към 1 с търсенето на испанските златни кораби от оригиналната игра).
Трето – китайската армия е глупаво замислена.
Китайският народ е голям, затова вместо един по един, те тренират войниците си в цели бойни групи (3-ма стрелци и 3-ма копиеносци например).
Но всеки един солджър е в пъти по-слаб като издръжливост и щети от еквивалента си в другите армии. Така че качеството определено отстъпва на количеството. За да компенсират това, китайците разполагат с една от най-мощните артилерийски единици в играта – огнепръскачки! Те нанасят щети на всичко в обсега на огнената струя и за секунди стапят противника – от цели армии до кораби и сгради. Въпреки че в описанието им изрично е споменато, че са по-добри срещу хора, отколкото срещу сгради – не обръщайте внимание и ги използвайте за всичко. Точно затова и играта с китайците е невероятно монотонна и скучна – просто трябва да изчакате някакво количество време да съберете нужните ресурси, за да достигнете най-високата епоха. След това да направите всички ъпгрейди за артилерията, да пуснете 20 огнепръскачки и да изнесете врага за 5 минути. А ако те пострадат в битка, можете да използвате "магията", давана от един от храмовете ви, лекуваща всички войски на бойното поле.
Къщичките на китайците са страшно големи и могат да поберат до 30 човека след съответните ъпгрейди.

Враг на народа

Третата кампания ще ви отведе в земята на кравите и слоновете – Индия. Освен смрадта на оборски тор страната е популярна и с най-бързото си икономическо развитие в дадения период. Затова и индийските посолства предлагат връзката с до 4 различни нации. Селяните пък изискват за тренировка дървета, а техните войски са добър микс от ръкопашни и огнестрелни оръжия, разположени по сила и цена някъде между японците и китайците. Като освен конвенционалните пехотинци могат да тренират няколко типа бойни слонове с различно предназначение – от антикавалерийски до оръдейни.
Индийците разполагат и с най-мощната дефензивна структура – едно от чудесата им е огромен форт, в който можете да тренирате всички типове войски, а оръдията му държат досадниците настрана.
В индийската кампания ще трябва да се преборите с местната търговска организация, която избива местното население и в един момент да смените страната, за която се борите. Мисиите са с една идея по-интересни от китайските, въпреки че и при тях присъства моментът с чакането за ресурси и изваждането на 20 слона, с които да изпълните задачите си.

Олд скул

Age of Empires 3: The Asian Dynasties не е лоша игра. Напротив – приятно зарибяваща и отпускаща е. Но в същото време е и доста разочароваща. В нито една от трите кампании нямаше една сериозна битка, дори в последните мисии и на по-високо ниво на трудност. Нямаше и динамика. Всичко се свежда до оцеляване (лошите идват само от една страна, винаги в едни и същи групи) докато се съберат достатъчно ресурси и след това нахлуване в селището на мизерника срещу вас. Ако изградите добра дефензивна линия, спокойно можете да идете да пиете едно кафе, докато чакате. А това е тъпо – стратегиите в последно време стават все по-динамични и агресивни като геймплей, докато Age 3 е представител на по-старата генерация игри от жанра, в която концепцията е по-различна.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Epic/Microsoft Game Studios**
www.gearsofwar.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600+**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBOX360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Чисто и просто - екшън!

Gears of War

Изминаха 14 години, откакто Те се появиха. Една безчетна орда от извънземни изчадия, която се опита да ни изтрепе до крак, като че ли бяхме малки, незначителни буболечки по лицето на планетата Сера. Въпреки смелите ни опити да опазим своя дом, защитата ни бе сломена за по-малко от 24 часа. Милиони загинаха в деня на инвазията. Но ние не пожелахме да поднесем дома си на тепсия. Евакуирахме оцелелите зад солидните стени на Плато Джасинто, и с помощта на химически оръжия и орбитални лъчи се опитахме да заличим всяка една твар и постройка от лицето на планетата. Така намерихме покой. Но не за дълго. Скоро извънземната орда успя да открие платото и да проникне и в него. Тогава Маркъс Финикс – един от малкото смели воини на Сера – предпочете да наруши дадените му заповеди и да се опита да спаси своя баща. Но не успя. За тази си постъпка бе обвинен в измяна и осъден на четиридесет години затвор. И щеше да изгние в него, ако извънземните не нападнаха зандана. За щастие спасителният екип дойде преди тях. Време е за един последен отчаян опит войната да бъде спечелена... Готови ли сте да вземете участие в един от най-свирепите екшъни?

Същински Bad Ass

Вие сте Маркъс Финикс – сприхав мускулест пич с речник, особено богат на псувни, тежка, почти непробиваема броня и склонност към неподчинение. Ако искате да оцелеете в постапокалиптичния свят на Gears of War, който е нападнат и почти унищожен от мистериозни същества, наречени Скакалците, трябва да бъдете именно такъв. И Маркъс знае това. Затова той е подобно олицетворение на мачовщината. За него дори отварянето на една врата представлява ритуал на гъзареене. Вместо да е хване за дръжката, както повечето нормални хора, той предпочита да й вкара един мощен ритник и да я залепи за стената. Спокойно, ще свикнете с него.

Малко игри са изтръгвали „Уа-а-у!" от моя милост още в първите 30 секунди. Gears of War обаче успя. Какво да ви кажа – просто няма друга такава игра. Дори една година по-късно след премиерата й за Xbox 360, когато всички конзолни дечица пощуряха по нея, нейната PC версия не е остаряла с нито минута. Тя е чисто и просто велика.

Какво я прави такава ли? Като за начало – Gears of War смесва по особено добър начин екшън и тактика, така че хем да ви се струва, че сте взели участие в истински пуканков филм, хем да сте наясно, че ако не прецените правилно ситуацията и се хвърлите с главата напред, ще видите основното меню, омацано с вашата собствена кръв. Еріс са постигнали наистина невъзможното. Динамиката на Gears of War е бясна, а тактиката – солидна, без да завишава нивото на трудност прекалено или да ви принуждава да "пълзите" от едно място до друго, снишени като мишка и притесняващи се, че всеки куршум ще бъде фаталният за вас.

Прави особено силно впечатление и камерата, която се тътри зад вашия герой. Тя не е статична, а напротив – следва плавно всяко едно негово движение. Например приклякваме, за да вземете лежащите на поле муниции, а тя слиза едновременно с вас. Затичвате се яростно напред, за да намерите прикритие зад преобърната и обгорена кола, а тя започва трескаво да се поклаща, все едно е поставена върху рамото на героя, и така създава едно наистина неповторимо усещане за динамика.

Take cover!

Това не е безсмислена аркадна пуцалка и в основата на геймплея на Gears of War стои прикритието. Тук най-добрите ви приятели са бетонните блокове, разпръснати удобно навсякъде, преобърнатите коли, не ставащи вече за абсолютно нищо, освен да поемат вражеските куршуми, и всякакви други колони, стени и прочие. Едно бързо натискане на интервал и сте плътно залепени за тях. Оттук насетне разполагате с най-различни възможности. Да стреляте на сляпо, да се подадете от ляво, дясно или отгоре и да се прицелите по-внимателно.

Или пък да се преместите бързо до някое друго прикритие в района с едно бързо натискане на интервал – и клавиша за желаната от вас посока.

Вероятно сте чували не веднъж и два пъти твърдението, че ако се изживявате като Рамбо, ще се озовете на бърза ръка с разпарчетосан череп. Тук това важи с пълна сила, най-малкото защото

изкуственият интелект

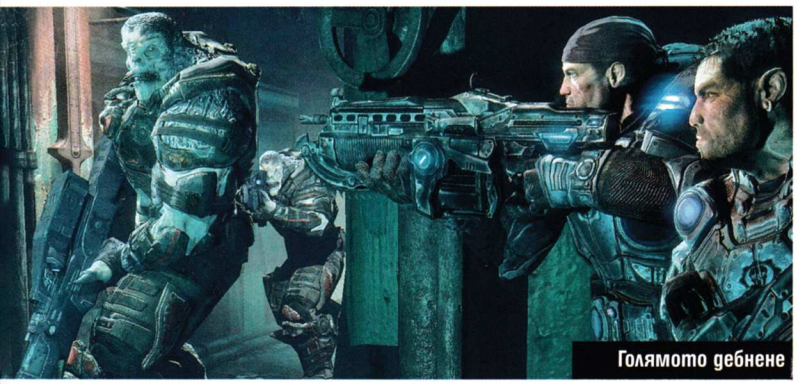
на противниците ви е внушително добър. Те не стоят на едно място и не чакат да ги изтребите, за да им вкарате един куршум в дупето. Напротив – постоянно променят позициите си, опитват се да ви изненадат по фланга, отстъпват, ако видят, че вие и вашите съотборници напредвате твърде яростно, и използват всеки удобен момент, когато сте се снишили и презареждате оръжието си, за да дойдат при вас и да ви строшат вратлето. Най-добрата тактика срещу тях е да постъпвате по същия начин или пък ако смятате, че сте достатъчно добри стрелци, да изчакате да си подадат хуманоидните тикви от прикритието и да им вкарате някой хедшот. Има и друг вариант – прострелвайте ги в колената, тогава те ще паднат на земята напълно беззащитни, само и само за да ви доставят удоволствието да отидете при тях и да ги размажете с един мощен ритник.

Колкото повече, толкова повече

Обикновено няма да се движите сами. Наоколо има поне няколко подобни на вас воини с тежки брони и злобни оръжия, които да ви помагат по време на екшъна. Не разчитайте обаче твърде много на тях. Вярно - в

Почти всичко служи за прикритие

Не е ли красавец?


Голямото дебнене

На кайма

повечето случаи си вършат работата перфектно – т.е. да разсейват противниците ви, докато вие ги издебвате по фланга. Но обикновено на вас ще се пада честта да вкарвате довършващия изстрел. Понякога зависи единствено от вас да хвърлите решителната граната в подземните дупки, от които излизат Скакалците, и по този начин да ги запушите... макар че неведнъж и два пъти съм виждал мой съотборник да се справя не по-малко зле и от мен с тази задача. За всеобщо щастие обикновено един изстрел не е достатъчен, за да ви убие. Скала, визуализираща здравето ви, няма.

За сметка на това обаче всеки път, когато някой ви тресне с куршум, в средата на екрана се появява малко червено кръгче с формата на зъбно колело, което, когато се изпълни и придобие формата на череп, значи сте труп. Добрата новина е, че ако намерите прикритие и останете за няколко секунди далеч от престрелките, здравето ви ще се възстанови напълно (при това доста по-бързо от Halo да речем), което за щастие не осакатява по никакъв начин екшъна в Gears of War.

Хитрите идеи на Epic

Дори презареждането в тази игра е направено интересно. Всеки път, когато натиснете R, една малка линия започва да пробягва по скалата в горния десен ъгъл на екрана. Това е нормалното време, за което Маркъс ще вкара нов пълнител в оръжието си. Малко преди средата обаче има две местенца с по-различен цвят – сив и бял.

Ако успеете да натиснете отново бутона в правилния момент и спрете линията върху сивата част, преди тя да е достигнала до края, ще презаредите много по-бързо. Уцелите ли перфектния – т.е. върху бялата, ще получите малък бонус към щетите, които нанасяте. Провалите ли се обаче, презареждането ще отнеме много повече, отколкото ако въобще не бяхте натискали R повторно. Трябва да призная, че това е изключително забавна хрумка, която неведнъж ще ви накара да тествате рефлексите си и да си играете с късмета. Не е трудно за изпълнение, но считайте, че ще грешите честичко в понапрегнатите престрелки.

Пълно бойно снаряжение

Арсеналът, който Финикс може да използва, е на пръв поглед стандартен – картечници, гранатомети, пистолети и т.н. Пробвайте обаче да задържите F с основната си пушка и ще видите как от обикновено и не особено далекобойно оръжие, тя ще се превърне в смъртоносен електрически трион. Удоволствието да издебнеш някой от противниците в гръб и да го направиш на кайма с нея е неповторимо.

Още едно оръжие в Gears of War прави особено впечатление – така наречения Hammer of Dawn. За него не са необходими муниции, тъй като използва мощта на орбиталните сателити, но отнема известно време, докато зарядът му стане готов за използване. След това, стига да се намирате под открито небе, то ще стовари върху противниците ви унищожителен енергиен лъч, под който малцина биха оцелели. Все пак то е предназначено за изравняване на сгради.

Някои същества, като например многокраките насекомоидни извънземни, излизащи от под земята, могат да бъдат убити само с него, което ще ви постави в някои наистина проблемни ситуации, особено ако сте се срещнали с тях в някое помещение.

Не вижда, но чува и усеща

Добре е да има кой да те покрива в тежките моменти

Hammer of Dawn в действие

Едно от най-яките оръжия

"Стандартен" момент в играта

Адаптирай се!

И докато сме на тази вълна - няма други такива извънземни изчадия, като тези в Gears of War. В началото ще се изправите срещу по-обикновени грунтове, но по-късно ви чакат някои наистина гигантски и страховити същества. Едно от тях например е сляпо и ловува единствено с помощта на своя слух и обоняние. Когато надуши човешка плът, то надава ужасяващо пронизващ писък и се втурва с всичка сила към целта си. Достигне ли я, тя се превръща на кайма за части от секундата. В едно от нивата ще трябва да се преборите именно с такова същество, като единственият ви шанс да оцелеете е да го примамите на открито и да използвате Hammer of Dawn. А когато започнете да бягате и да чувате по петите си неговите тежки стъпки и кошмарен вой, бъдете сигурни, че ще си глътнете езика от страх. После да не кажете, че не съм ви предупредил.

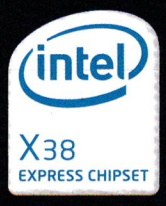
От здрач до зори

В един момент от играта пък ще настъпи нощ. Тогава в небето ще се появят рояци от прилепоподобни същества, кръжещи с бясна скорост над и около вас. Те обаче се страхуват от светлината и ще ви дебнат да се озовете на сянка, за да се спуснат и да ви оглозгат до последното кокалче. Как се оцелява в подобна ситуация? Като търсите алтернативни източници на светлина и малко по малко си проправяте път из разрушените улици на някогашните човешки градове.
Например културна е ситуацията, когато една горяща кола – единственият ви източник на светлина – изведнъж започне да се спуска надолу с бясна скорост, а вие трябва да я настигнете, за да не станете жертва на прилепите.

PC vs. Xbox 360

PC версията на Gears of War е пример за перфектно направен порт на конзолка. Управлението с клавиатурата е интуитивно и по никакъв начин не затормозва онези от вас, които не са свикнали с геймпада.
Графиката е поне с една идея по-добра от оригинала, а на всичкото отгоре ще можем да се насладим и на няколко допълнителни мисии, които не са включвани във варианта за Xbox 360. Не на последно място – има и редактор на нива за онези от вас, които имат подобни странни, поне за мен, склонности.
Иначе мултиплейър режимът е все така зарибяващ и отборната игра (макар и вече без стандартния, разделен на две екран, присъщ за конзолките), е отново тук и все така пристращяващ . Именно това направи Gears of War толкова популярна – удоволствието да преминеш през играта с ваш приятел и именно вие да сте онзи, който ще натрупа повече точки „постижение".
Без значение какви са ви жанровите предпочитания – Gears of War е просто задължителна за всеки себеуважаващ се геймър. В противен случай изпускате много. Адски много.

Отдадени на качеството



GIGABYTE X38-DQ6/X38T-DQ6
Дънна платка Ultra Durable 2

По-ниска температура, по-дълъг живот, ненадминати възможности за овърклок

6-QUAD

X38T-DQ6
X38-DQ6

FSB 1600 | DDR3* by O.C. 1800 | DDR3* 1600 | DDR2* 1200 | 45nm Processors Optimized | PCI-E 2.0

* DDR3 1800(by OC): X38 series motherboards with DDR3 module only
* DDR3 1600: X38 series motherboards with DDR3 module only
* DDR2 1200: X38 series motherboards with DDR2 module only

5 years warranty may based on local distribution, please refer product manual for a statement of the limited warranty.

VALI COMPUTERS
V. Tarnovo, +359 62 630509
Sofia, +359 2 9628440
Plovdiv, +359 32 649802
Varna, +359 52 306772

All Solid Capacitor Motherboard

The Leader in All Solid Capacitor Motherboards

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™

Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **Konami**
www.konami-pes2008.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PSP, DS, XBOX360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Качеството на тазгодишния PES пробужда асоциации с българското футболно първенство

Pro Evolution Soccer 2008

Оле, оле, оле, най-обичам дузпи!

Вечната война между FIFA – дългогодишната поредица на EA Sports, и Pro Evolution Soccer (PES) – отрочето на Konami, е отново в разгара си. След като през последните месеци двата лагера се бяха успокоили, то днес на виртуалния терен отново се разиграва същинска футболна драма. Като че ли тази година в дербито надделява произведението на разработчиците от EA Sports.

След първите няколко часа чупене на кокалчета и отбелязване на фамозни попадения в компанията на новия PES, в съзнанието ми се изясниха няколко основни неща. Не особено впечатляваща графика; аркаден и интуитивен геймплей; безобразно много реклами; и присъствие на почти всички възможни недостатъци на поредицата, останали от предишните части. След това се замислих и достигнах до извода, че японците от Konami сигурно нарочно са направили тазгодишното си заглавие по-слабо.

Наблъскали са го с всевъзможни реклами, от които да изкарат едно кило пари, за да могат догодина да нанесат смъртоносен удар на конкуренцията именно със събраните средства.

Майтапът на страна, но едно от най-неприятните неща в тазгодишния конкурент на FIFA определено е безобразното количество реклами. А те наистина са МНОГО...

Мрън, мрън

Така и така съм започнал да недоволствам, нека поне се доизкажа докрай, за да може за финал да останат хубавите думи. Силно ме подразни фактът, че за пореден път играта не предлага възможност за навигация с мишка в основните менюта. Освен това PES 2008 не решава добре познатия проблем от предишните части на поредицата с грозните конзолни менюта (явно никой от Konami не чете PC Mania, иначе отдавна щяха да поправят това недоразумение). Всъщност най-неприятният момент е, че те са пригодени за джойпад, а не за клавиатура. В резултат на това, ако видите някъде да пише "натиснете А", да знаете, че трябва да се изпомпате на enter-а...

Моята силно чувствителна футболна душа беше развълнувана и от липсата на достатъчно лицензирани играчи и отбори. Не че проблемът е нов, но е дразнещо, когато играете с българския национален тим и острието на вашата атака се казва Бенбатов, а успоредно с това, когато поемете управлението на клубния му отбор, да можете да съзрете истинския Бербатов на терена, например. Изцяло лицензираните лиги в PES 2008 са испанската, френската Първа лига, италианската Серия "А" и холандската Първа дивизия. Английската Премиер лига пък е само частично лицензирана – т.е само някой отбори, попадащи в нейния виртуален вариант, са имали щастието да дадат благословията си за използване на истинските имена на футболистите, играещи в тях.

Г-о-о-о-о-о-л-л-л-л

Хубавите новини започваме с факта, че както винаги, новата част от поредицата предлага приятен и интензивен геймплей. Като най-голяма придобивка бихме могли да изтъкнем новата система Teamvision, която подобрява значително изкуствения интелект на компютърно симулираните играчи. Благодарение на нея противниковите отбори се адаптират към вашия стил на игра, или поне така твърдят разработчиците на заглавието, защото лично аз не усетих кой знае каква разлика. Идеята е, че вече няма да можете многократно да разпорвате мрежата на врага чрез едно добре отработено движение, а ще трябва постоянно да импровизирате, защото, ако повторите една стратегия повече пъти, противниковите защитници ще изготвят успешно противодействие. И както знаете, че се случва във футбола "който не вкарва,

Открийте точния брой на рекламите...

Завързан сблъсък за надмощие в центъра на терена...

му го вкарват", нали така беше? :-) Така че внимавайте с едно-типните нападения, че да си нямате неприятности.
Друго положително качество, което съзрях, беше леснотата на геймплея. Да си призная, не бях пипал футболен симулатор от поне половин година, но когато пуснах PES-а, точно петнадесет минути по-късно вече късах мрежите на Код Дивоар. Това означава, че или играенето на футболни симулатори е нещо като каране на колело, или новото творение на Konami предлага наистина лесен за усвояване геймплей, водещ до зрелищни резултати и радост за феновете по трибуните.

Хайде, избирайте смело!

Съдия-я-я-та, съдия-я-я-я-та! Съдия-я-я-та ********!

Така де, като на всеки мач трябва да попеем, да попием, да се посбием и накрая да обвиним съдията за всички несполуки на човешкия вид. В нашия случай обаче нямаме съдия, когото да хулим, затова ще се задоволим с производителите на играта, които не са се постарали особено да придадат на своето творение приятна за окото визия. Въпреки че, доколкото си спомням, поредицата винаги се е славила с хубава графика, тази година това не е така. За сметка на това обаче джубоксът е зареден с яки парчета, които ще ви съпътстват във футболните ви приключения.
За малко да забравя да ви разкажа за режимите на мачове. Те са същите като миналата година – толкова за тях.
Има и възможност за мачове в интернет – там можете да бие не само другарчетата си, но и милиони футболни фенове от цял свят. Приятна игра и не забравяйте – играйте по правилата и не се подлъгвайте да се подстригвате като футболисти...

Какво са 42 метра за световно-известния голмайстор Зокора?

CANYON

CNR-MPV4AF (1 GB) е видео/MP3 плейър с 2.4 инчов цветен дисплей, FM радио, MicroSD слот и спийкър. Не подценявайте този дисплей: макар и с подобни размери и с 262K цвята, той изобразява малки музикални клипчета и дори филми, записани на вградената памет или на MicroSD/T-Flash карта (продава се отделно). Вграденият спийкър ще забавлява вас и вашата компания, когато сте навън или пътувате.

Продукти на Canyon ще намерите в:
СОФИЯ: ЖАР Компютри (02) 822 1000, Стантек (02) 926 6969, Мултирама (02) 400 6620, Евроофис (02) 975 3542, Виртуална зона (02) 925 9930, Voodoo Computers (02) 946 1398
ПЛОВДИВ: Адроит Електроникс, (032) 637 963
БУРГАС: 2 Плюс България (056) 843 907, Рива (056) 842 323, Панда 3 Плюс (056) 811 440

DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg

Championship Manager 2008
Жанр: **футболен мениджър**
Издател: **Eidos**
championshipmanager.co.uk
Изисквания: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 750 MB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Football Manager 2008
Жанр: **футболен мениджър**
Издател: **Sega**
fm08.footballmanager.net
Изисквания: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 750 MB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

Championship Manager 2008 vs Football Manager 2008

Историята показва, че много от великите постижение на човешката цивилизация се раждат в най-невероятни ситуации. Така например военните конфликти са ни дали такива изобретения като радиото, телеграфа, реактивната авиация и др. Конфликтът между геймкомпаниите Eidos и Sports Interactive обаче далеч не бе толкова ползотворен. Когато през 2004 г. създателите на Championship Manager (най-популярният футболен мениджър към този момент) обявиха, че се разделят с разпространителите от английската Eidos, двете враждуващи страни решиха да създадат свои собствени поредици, базирани на легендарния първообраз. Геймърската аудитория затаи дъх, защото с право очакваше, че именно тя ще излезе победител от ожесточеното съревнование, тъй като е известно, че именно силната конкуренция ражда напредък. Много скоро обаче стана ясно, че случаят няма да бъде такъв. Наистина, Eidos запази оригиналното название на поредицата, но под него не се криеше нищо друго, освен една твърде слаба игра. На свой ред, с помощта на своето ноу-хау, Sports Interactive стартираха нова серия – Football Manager – която категорично се наложи като истинския наследник на Championship Manager.

Какво ново на терена

Поредното издание на Football Manager идва точно навреме. Късната есен е сезон на къси, мрачни дни, когато традиционните запивки на открито са трудно осъществими. Същевременно футболните фенове от цял свят се вълнуват, защото националните първенства и европейските турнири са в разгара си. Така че какво по-хубаво от това да прекарате много увлекателни часове пред домашния компютър, борейки се да изкачите футболния връх с вашия любим отбор! Именно това ви предлага и FM 2008 – един изчистен до съвършенство геймплей, огромен избор от отбори и състезания, в които да се включите и безкрайна наслада!

Официалният сайт на FM 08 я представя като „най-реалистичният футболен симулатор, правен някога". Аз лично не обичам такива лозунги, защото се използват масово и създават впе-

Championship Manager

+ • Championship Manager налучква правилната посока

графика
звук
геймплей

4.5

− • Остава в сянката на FM 08

Football Manager

+ • FM е супер увлекателна
• Множество малки, ценни нововъведения

графика
звук
геймплей

5.5

− • Само за фенове!

чатлението, че едва ли не на пазара няма слаба игра. Тук обаче мога само да се съглася с авторите, защото за пореден път Sports Interactive са ни предложили един завършен продукт, който не ни оставя друга възможност, освен да се потопим в необятния свят на футболния мениджмънт.
Едно от малкото неща, които ме подразниха, бе доста трудната трансферна система. В играта си с Манчестър Сити – отбор с традиции, който се състезава в едно от най-добрите първенства на света, изпитвах огромни трудности при закупуването на играчи, дори от първенства като тези в Украйна и Аржентина. Явно хората от Sports Interactive са увеличили малко нивото на сложност, защото преговорите вървяха бавно, отборите имаха все по-високи претенции и като цяло трансферите бяха по-трудно осъществими. Това може би не е лошо, но безспорно убива известна част от удоволствието. Така или иначе, FM 2008 идва по-добър от всякога и единственото, което ни остава докато прекарваме безсънните си нощи в търсене на така необходимото ни дясно крило, е да се чудим дали следващото издание може да бъде подобрено с още нещо.

Има думата конкуренцията

Не ме разбирайте погрешно - Championship Manager 2008 далеч не е лоша игра. Всъщност, ако не съществуваше FM, най-вероятно той щеше да бъде най-добрият мениджър. Играта предлага познатия интерфейс и геймплей, но същевременно поднася и някои новости. Сред тях са разширената роля на мощния инструмент за анализ на мачовете ProZone (познат ни от миналата година), увеличена база данни (сред която е и австралийската лига), опростена система за тренировки (което пък си беше крайно време да се случи) и други. Проблемът е, че от една страна FM ни даде тези възможности много по-рано, а от друга – всичко при него е повече от добре изпипано. Така Championship Manager продължава да създава чувството за по-малкото братче, което така и не може да стигне батко си.
За звука и графиката на двете игри няма да говоря особено много. Всеки, който някога е играл на която и да е част от поредиците, знае, че не това е силната им страна. Все пак, за новаците искам да кажа няколко думи, така че да им спестя първоначалното разочарование, което би могло да ги отблъсне. И FM, и CM са игри, които не предлагат почти никаква наслада за окото и ухото на геймъра. Можете да гледате мачовете в някакъв свръх опростен 3D вариант, но според мен това си е обида за зрението ви. Нещо, което мога да препоръчам, е да посетите някой от многобройните фен сайтове в интернет и оттам да се сдобиете с някои от пакетите със снимки на играчи и емблеми на отбори, които разни запалени фенове правят. Но така или иначе, не очаквайте нещо подобно на FIFA Manager – просто достойнствата на този тип мениджъри са другаде.

И все пак тя се върти....

Очевидно е, че всеки заклет фен на футболните мениджъри трябва да предпочете Football Manager 2008. От друга страна онези, които искат нещо по-неангажиращо или просто по-шарено, трябва да опитат поредицата на EA FIFA Manager. И в двете категории обаче Championship Manager няма особено място, което наистина е малко жалко. Може би е крайно време хората от Eidos да приемат факта, че не могат да бъдат достойна конкуренция и да се насочат към създаването на наистина подобаващи заглавия в други жанрове - нещо, което всички знаем, че могат.

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **EA Sports**
www.fm08.de
Изисквания: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Новото хоби на запаления футболен фен!

FIFA Manager 08

Отборът на седмицата

Това са най-добрите играчи в Испания.

Ето това се казва полезно инфо!

Можете дори да застраховате играчите си!

В тази джунгла от футболни мениджъри човек трудно може да си проправи път в правилната посока. Не че конкуренцията е лошо нещо, но заглавия като Football Manager, Championship Manager, Premiership Manager и т.н. само могат да объркат неподготвения геймър. Замислете се само, че FM08 и FM2008 всъщност са две съвсем различни игри и купувачът, изправен пред решението коя от двата да избере, определено ще се затрудни. Каквото и да си говорим обаче при футболните мениджъри, вече има три големи играча на този пазар и на кой от тях ще заложите, зависи само от вас. Аз лично бих ви препоръчал поредния шедьовър на EA, а именно Fifa Manager 08. Играта се разработва в Германия от студиото Bright Future и за нея се грижат адски много хора, които гарантират приятно прекараното време пред монитора. Това го казвам за ваше спокойствие, защото играта FIFA например се разработва от канадския клон на EA, а канадците във футбола винаги са ме плашили... Така или иначе, за FM08 (ще използвам това съкращение за FIFA Manager, а не за Football Manager) могат да се кажат много суперлативи и малко на брой критики. Играта е променена спрямо предшественика си от 2006 година (FM07), като сега е станал с една идея по-сериозен, а детайлите, подробностите и дребните щипки сол в манджата са много повече. Първото нещо, което ми направи впечатление, когато пуснах FM08, е

огромното време за зареждане

Въпреки че и в предишни части имаше моменти, в които се изискваше играчът да се зареди с търпение, то тази година, ако имате по-малко от 1 гигабайт RAM, ще трябва да изчаквате стоически всеки ден. Това е така, защото FM08 изчислява един куп неща във всеки един момент и изготвя доклади, статистики, отчети и т.н. с много детайли и подробности. Тези манипулации на информацията изискват доста място в работната памет и затова момчетата от EA са извинени за огромното, направо титанично, изискване към рамта. Иначе FM08 е наблъскана с толкова много нови неща, че направо може да се каже, че немското геймстудио, отговорно за разработката ѝ, е стартирало от начало и е написало изцяло нова игра. За да започна от някъде с новостите, ще спомена, че тази година в мениджър симулатора има адски много лиги, шампионати, исторически бази данни с резултати и т.н. Това не е толкова впечатляващо, защото все пак всяка година авторите ни радват с актуалните състави и лиги. Нещо наистина ново и хубаво е екранът, който ще ви известява всеки ден (ако е необходимо) за цялостното състояние на клуба, който ръководите. С едно изречение - ще видите резюме на работата ви във всеки един аспект и така ще сте наясно къде да съсредоточите усилията си. Ако например не обръщате внимание на тренировките, в рапорта ще пише, че отборът ви не е във форма и че трябва да му обърнете внимание. Това важи и за финансовото състояние на клуба, личния ви живот, рекламата, персонала и т.н. Това е едно много приятно нововъведение, защото преди трябваше да следите всеки компонент лично и отблизо. Сега получавате само резюмирана информация и действате според необходимостите.

Скаутингът

Един от елементите на играта, претърпял най-много промени, е трансферният пазар. На него вече ще виждате само остарели футболисти, които не се радват на голям интерес и затова клубовете им искат да се разделят с тях официално. Има обаче един куп други играчи, които биха играли за вас, стига да ги проучите добре и да им предложите адекватна оферта. Едно добро начало е закупуването на скаутинг софтуер. С него, ако заплащате таксата за седмично обновяване, ще получавате информация за млади таланти от цял свят. Това е и единственият източник на информация за неизвестни футболисти, които в повечето случаи са много полезна инвестиция. Интересният момент е, че когато искате да купите един такъв играч, необявен в трансферните листи, то няма да знаете колко иска клубът му за него. Така може да изпаднете в една от следните две ситуации - да предложите прекалено много пари, така клубът ще се навие на трансфера веднага и вие няма и да разберете, че сте се прецакали. Другата възможност е да предложите прекалено малко и така ще влошите отношенията си с другия тим и ще забравите за новия играч. Най-разумното решение

в този случай е да изпратите скаут, който да проучи статута на играча. Той ще ви каже докога има договор, на каква заплата е и колко е разумната трансферна сума (ако изобщо играчът иска да напуска отбора).
Това превръща скаутинга във FM08 в почти реален процес, който не е просто пазарене, а е свързван с проучване, информиране и планиране. Така например тази година можете да предлагате и ваши собствени играчи на други отбори. Под наем или за продан, зависи само от вас, но важното е, че с новата опция "Offer to a team", можете сами да се опитате да се "отървете" от ненужните футболисти.

Тренировките и атмосферата

Във FM08 е обърнато голямо внимание на тренировъчния процес, като тази година той е разделен на много повече елементи, като физически възможности, психически способности, възстановяване и т.н. Вие можете да регулирате в каква степен да се набляга на различните елементи всеки ден (в проценти) или да определяте седмична тренировъчна схема. Друг важен аспект са отношенията ви с играчите. Така нареченият "Dressing-room chemistry" се определя от вашите обещания към различите футболисти. Те обаче са нож с две остриета. Да кажем, че се срещате с някоя от вашите твърди резерви и му казвате, че ще изиграе няколко цели мача тази година. Да де, но понеже сте много напрегнат и зает мениджър, забравяте за обещанието си и като резултат - доверието на играча към вас спада. Така може да се стигне и да бунтове в отбора, но само ако подхождате много несериозно към обещанията си. Разговорите с играчите на полувремето също са претърпели много промени. Вече имате право не на едно, а на 5 изявления, като те могат да са към целия отбор, към определена игрова линия или към индивидуални футболисти.
Добавена е възможност за свободна дискусия с тима, която обаче не ви препоръчвам да ползвате прекалено често. Най-същественото е, че с един добър разговор на полувремето можете да обърнете мач, затова трябва да сте много внимателни. Много важно е нововъведението, с което можете да следите индивидуалното развитие на всеки играч, така ще можете най-адекватно да определите в какъв аспект има нужда да работи над себе си. В края на всеки полусезон пък ще получавате рапорт, наречен "Ups and downs", който ще ви показва доколко отборът се е подобрил/влошил спрямо предишното оценяване.

Животът на и около стадиона

Като един млад и амбициозен мениджър, към вас, естествено, и тази година има голям медиен интерес. За разлика FM07, където давахте интервюта преди и след всеки мач, сега журналистите ще ви търсят, само когато имат повод. Още повече, че за отговорите ви има определено време и ако не реагирате, ще получите негативна реакция от медиите. В зависимост от отговора си иначе ще имате различни печалби или загуби от общуването с медиите. Ако говорите много за феновете, те ще ви заобичат, ако хвалите защитниците например, те ще увеличават доверието си във вас и т.н.
Много яко е и нововъведението, наречено "Series", което изкарва интересни статистики в реално време - например кой отбор не е губил последните 5 мача, кой е печелил всеки път, след като е повеждал с 1:0 и т.н..
Тази информация поне може да ви разсейва докато изчаквате зареждането на следващия игрови ден и така времето да минава по-бързо. Доста полезна е и опцията "Moves" в менюто за контрол на отбора, което ви позволява да нагласяте специално разположение на играчите в нападение и защита. Така вече изцяло можете да индивидуализирате начина, по който вашите футболисти се позиционират и така да създадете специфичен, и надявам се успешен, стил на игра. Ако пък в един момент решите, че тръпката е избягала и сте прекалено силен или прекалено слаб, можете да изберете новата опция Simulation mode". С нея можете да преминете през целия сезон, без да се спирате на детайлите и така да видите докъде достига вашият клуб.

На финала

Общо взето FM08 е един отличен футболен мениджър, който създава усещане за почти реално преживяване. Всички възможности за тотален контрол над аспектите на играта и цялостната комплексност на геймплея превръщат FM08 в неповторимо заглавие. Малките "widgets", които можете да добавяте досущ като в Windows, пък създават усещане за удобство, което е съобразено изцяло с вашите лични изисквания.
Аз бих препоръчал FM08 на в секи фен на поредицата - в играта има толкова нови неща, че дори и тези, които не са я харесвали досега, могат да се зарибят. Аз отново не мога спра да играя...
P.S. - С нетърпение очаквам BFL да пуснат базата данни с българския шампионат!

- Тонове новости
- Почти реалистично усещане
- Перфектен баланс на геймплея
- Нова скаутинг система
- Всеки компонент на играта е дискусурен в детайли

графика
звук
геймплей

5.5

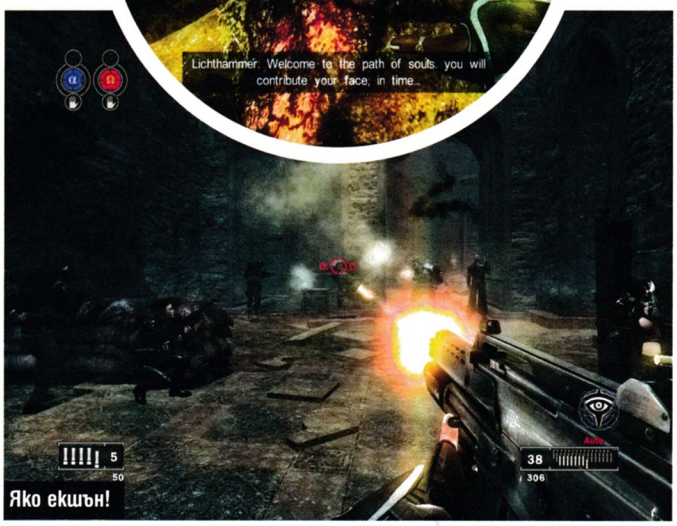
- Много е тежка
- Изяжда личния живот

Жанр: **Шутър**
Издател: **Codemasters**
www.codemasters.com/jericho
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600+**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBOX360, PS3**
Мултиплейър: **Не**

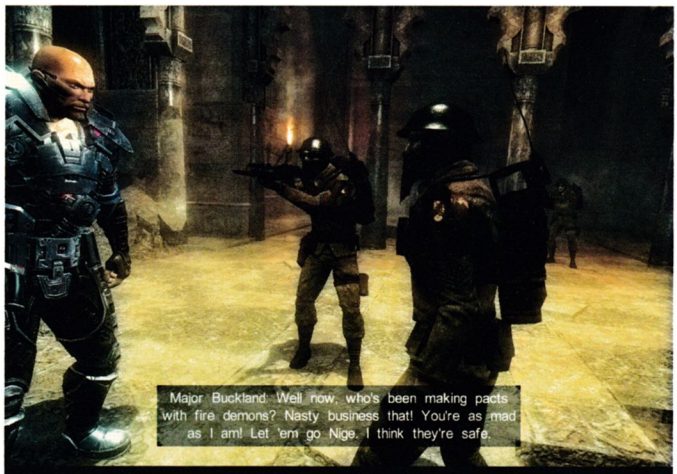
Пламен Димитров

Един твърде нестрашен хорър

Clive Barker's Jericho



Яко екшън!



Полуумрели британци. Накъдето и да се обърнеш, все са там

Хелоуийн беше неотдавна. Въображението рисува страшни картини навсякъде наоколо, призрачни огньове горят на хоризонта, тикви се хилят зловещо с демоничен плам от издълбаните в кората им очи, а един конник без глава обикаля света в търсене на беззащитни селца, които да опожари. Зловещо.
За съжаление, горното описание е около два и половина пъти по-страшно от целия шок и ужас, на който ще се натъкнете в рекламираната като хорър на десетилетието на тазгодишното E3 игра Clive Barker's Jericho. "Цялата доза страх, която можете да поемете, а вероятно и повече" – спомням си, че нещо такова ни беше обещано. Уви, макар Jericho да не е кофти като екшън игра, като хорър просто удря дъното.

В преследване на първичното зло

Преди да създаде Адам и Ева, Господ създал същество по свой образ и подобие. Нарекъл го Първородния. Това създание било едновременно ужасяващо и прекрасно за съзерцание до степен, до която дори Бог се разтревожил и го запратил в небитието. След този очевидно неуспешен бета-тест, Господ създал хората и ни дал редица недостатъци, за да ни балансират и за да не можем никога да достигнем Неговото съвършенство. Само че Първородния не бил доволен – решил да си отмъсти и да превземе нашия свят. От хилядолетия различни групи свещеници – винаги седем на брой – успявали да се преборят успешно с него и да го затворят обратно в "сандъка" му. Но всеки път той успявал да отнесе и част от нашата реалност в своя затвор – от древен Шумер до Втората световна война. И така седем пъти. До днес, когато е ваш ред да хвърлите ключа от кутията в някоя река.
Поемате ролята на лидера на елитния отряд за борба със свръхестествените явления Йерихон. Отборът се състои от седем души, всеки със своя история и със специални, паранормални умения. В миналото вероятно са щели да бъдат изгорени като еретици и вещици, но сега са наети от създадения през 1930 г. Отдел за окултна борба към правителството на САЩ. Героите преследват всевъзможни демонични проявления, слагайки каишка на всяко едно от тях. В момента са изпратени в руините на древния град Ал-Кхали, където е отворът в реалността, водещ до килията на Първородния. Целта им е да обезвредят бивш свой колега от ООБ, решен да освободи създанието чрез нещо като карма-бомба (обяснението е твърде оплетено и трудно за разбиране, за да се опитвам да го опиша).

Отборът

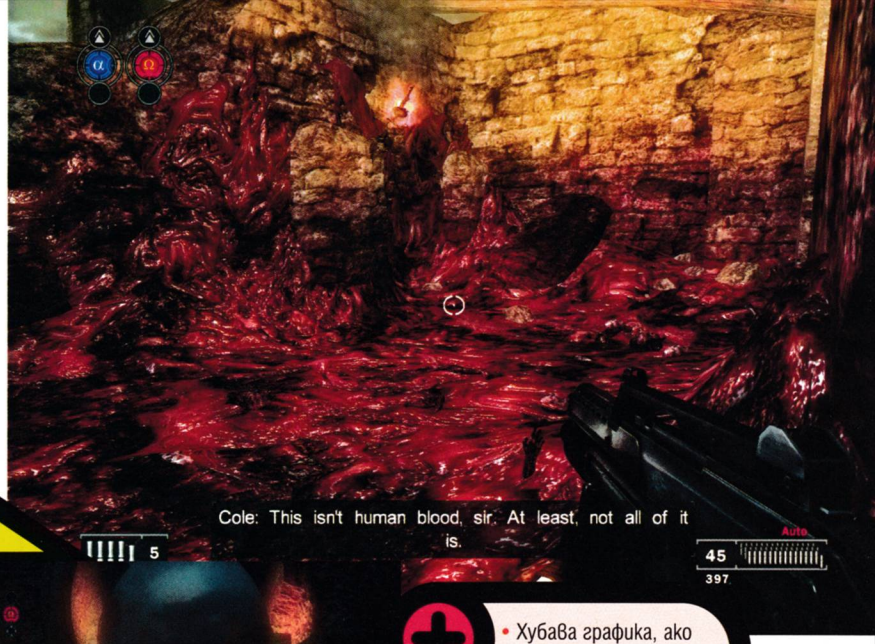
Малко след началото на играта вашият герой бива убит по особено брутален (или скучен, защото почти нищо не се вижда) начин от престъпника, който е изпратен да залови. Оттук започва и същинският екшън – оказва се, че нашият човек не е умрял, а е успял да се пренесе в тялото на един от съекипниците си. Всеки член на отряд Jericho има своите силни и слаби страни, както и различни оръжия. Един има тежка картечница, друг – пистолет и самурайски меч, трети – снайпер. Това означава, че можете да играете с този, който най-много ви допада като стил, а нищо не ви пречи да прескачате постоянно помежду им. Също така, за да загубите играта, трябва целият отряд да умре, което се случва извънредно рядко и ще е истинска проява на талант от ваша страна да затриете цели седем въоръжени до зъби войника. Освен това показател "здраве" няма, както става модерно напоследък – ако поемете много щети за определено време, падате на земята, иначе се поизтупвате от прахта и все едно нищо не е било. Ако някой от вашите умре, просто отивате до него, натискате един бутон, и той е като нов.

Скуката

За съжаление единственото горе-долу интересно нещо в Clive Barker's Jericho е историята – и то ако се зачетете малко. Иначе по време на играта всичко се случва със скоростта на настъпан охлюв. През десет минути геймплеят се прекъсва, за да видите поредната невero-

Клайв Баркър

Баркър е англичанин с твърде разнообразни занимания – изявява се като писател, сценарист, режисьор, художник и какво ли още не. Според някои той е един от най-значимите съвременни автори в хорър жанра. Самият Стивън Кинг се изказва ласкаво за него, така че можем да приемем твърдението за вярно. Сборниците "Книги на Кръвта", романите "Имаджика", "Кабал" и "Абарат" са някои от по-известните му творби. В киното най-успешният му филм е Hellriaser от 1987 г. В областта на компютърните игри ни е познат от Clive Barker's Undying, но може да се предположи, че Jericho едва ли ще е последният му проект в това направление.



ятно интересна сцена, която обикновено се състои в диалог, който се развива по-бързо, отколкото можете да го проследите. От друга страна, при зареждане между нивата ви се представя част от действието, но се изписва със скоростта, с която набира машинописка, болна от артрит.
Целият екшън, разказан накратко, представлява тичане в определена посока (поради липса на друга), среща с монстри и тяхното отстрелване. Повтаряте това пет-шест пъти и стигате чекпойнт, където всичките ви амуниции се презареждат. И пак: тичане – засада, тичане – засада, чекпойнт. Това вероятно е адски зарибяващо за някой, който играе на конзола, защото джиткатa съвсем очевидно е правена за PlayStation и Xbox. Това си личи по всичко – графиката е типично конзолна, със замазани текстури (за реализъм – героят ви има късогледство например), детайлни задни планове, които създават впечатление, че се намирате в огромно пространство и така нататък. Бутоните в менюто също са обяснени като за контролер, а не за клавиатура, а ако много се затрудните някъде, можете дори да се обадите на специален телефон, където ще ви дадат кодове! Съвет – звънете във Франция, най-евтино е – само 0.34 евро на минута.

Да имаш запалка?

Играта също така страда от остра липса на всякакъв ужас в нея. Да, има ги опръсканите с кръв, черва и гадости стени. Да, има ги и пищящите, обезобразени противници. Но никой от тях не е страшен, в какъвто и да било смисъл на думата. Нищо в джиткатa не може да ви стресне или да ви накара да подскочите в стола си. В тази област Jericho не може да стъпи дори на малкия пръст на F.E.A.R. или дори Bioshock и Half-Life 2. Не знам къде е спал Клайв Баркър по време на разработката, но само една заигравка с християнството пролет не прави.
Графиката не е лоша, макар че моделите на съотборниците ви са доста дървени, когато се движат. Ако си падате по goth-стила, вероятно и оформлението ще ви допадне. Нивата обаче често са доста скучни, защото тъй като цялото действие се развива в руините на Ал-Кха ли (макар и в различни времеви периоди), общо взето всички се състоят от пясък и камънаци.
Според мен Баркър трябва да внимава повече следващия път, когато дава името си за някакъв продукт и най-малкото сам да изиграе част от играта, за да провери сам дали в нея изобщо има нещо стряскащо. Междувременно вие можете да се хвалите на приятелите си колко сте безстрашен, задето сте изиграли целия този хорър на десетилетието, без да трепнете дори веднъж, макар че потенциалът му да уплаши когото и да било, е колкото на варен картоф.

- Хубава графика, ако си падате по готиката
- Що-годе качествен екшън
- Практически безсмъртни

графика
звук
геймплей

4.0

- Скучни и дълги разяснителни сцени
- Отчайващо антихорър реализация
- Повтаряема до втръсване.

Жанр: **Шутър**
Издател: **Activision**
www.callofduty.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XB360, PS3, DS, Mobile**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Втората световна война напуска мониторите и се връща в учебниците!

Call of Duty 4: Modern Warfare

Може и малко да избързвам. Не ме разбирайте грешно – и аз съм голям фен на добрите екшъни на тема ВСВ. Но да признаем – въпреки че е безкрайно интересна от историческа и военна гледна точка, Втората световна беше изстискана не на 101, а на 1001% от гейминдустрията. Времето сякаш нямаше власт над компютрите ни, които поне веднъж месечно приютяваха и след това запращаха към кошчето най-малко по една стратегия, екшън, самолетен симулатор или каквото се сетите, на тема Добрите срещу Нацистите. А през всички тези години от 1945 г. насам човечеството изобретява и складира не една или две смъртоносни играчки...

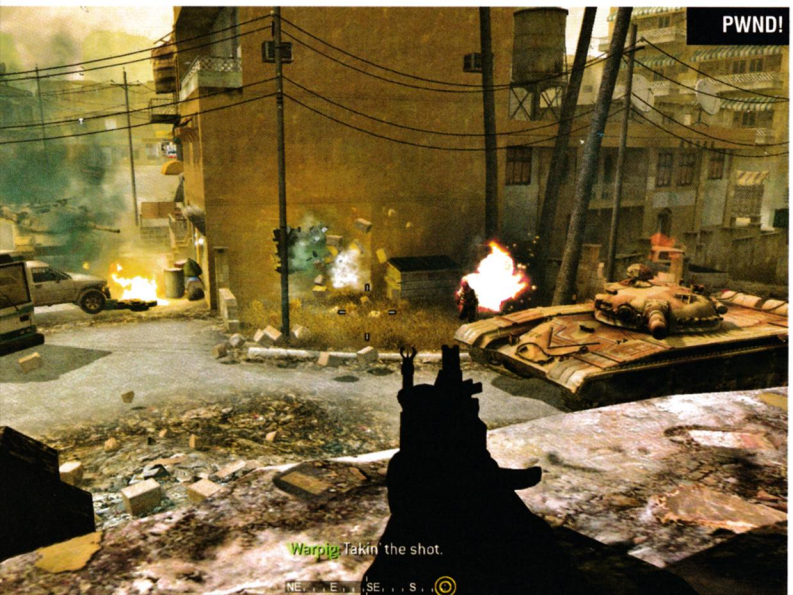
Както вече сте разбрали, поредицата Call of Duty тръгва в изцяло нова посока. Напускаме бойните полета на Европа от средата на четиридесетте години и влизаме на ръж директно в 21-ви век. Основните идеи са същите, но вече всичко е много по-лъскаво. Автомати M4 заменят Шмайзерите, ракети Javelin идват на мястото на Панцерфауста, а на мястото на ракетите ФАУ имате ядрените чудовища Топол-М. Новите оръжия са впечатляващи, много по-мощни от преди... Някои дори биха казали, че са секси :). Противниците също са обновени, макар че промяната е по-банална от оригинала. Вместо с нацистите, вече ще си разменяте остроумия и куршуми не с някой друг, а с... руснаци и арабски терористи. Изненада. Не сте изненадани? Е, няма как – квотата за оригиналност е била изхабена по времето, когато са мислили историята.

Един нормален ден, 2007 г.

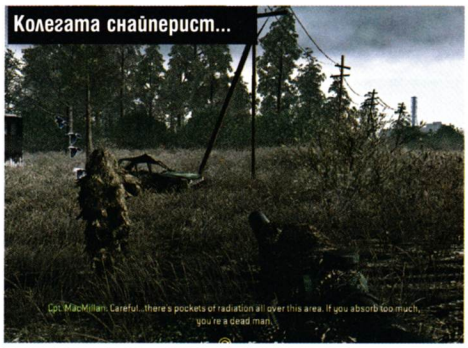
Историята на играта започва с обяснението, че 2007 няма да е годината на просперитета в много части от света. Русия е в хаос. Правителството се бори с партията на ултранационалистите, които страдат от остър пристъп на носталгия по СССР, а залогът от борбата са 15000 ядрени оръжия. Близкият изток, за да не остане по-назад, също е в хаос. Президентът е разстрелян след преврат, в повечето градове протичат всевъзможни бунтове, а и на всеки е ясно, че САЩ няма да позволят това и ще нападнат до часове (странното е, че в джиткатa се говори за Близкия изток все едно е една държава и не става ясно къде точно се развива патакламата). След това в действието ще ви се наложи да помогнете на "добрите" руснаци да отвоюват територии от "лошите", ще се промъквате зад вражеските линии, ще избивате стотици врагове в Рамбо-стайл, ще сеете смърт от въздуха, ще участвате в най-самоубийствената мисия, която съм виждал в игра до момента и в крайна сметка ще спасите живота на над 40 милиона души. Краят е, разбира се, победа за добрите, но не е захаросаният хепиенд, с който понякога ни залъгват, а е доста мрачен. Сингълплейър кампанията е престъпно кратка и може да се мине за една вечер, но в нея има на практика всичко – никога, подчертавам никога, няма да ви стане скучно. Задачите са една от друга по-разнообразни и рядко ще правите две еднакви дейности в бърза последователност.

Шок и ужас

Опа, май имаме проблем!



Придобиване на алтернативен транспорт (превод: кражба на чужд джип)



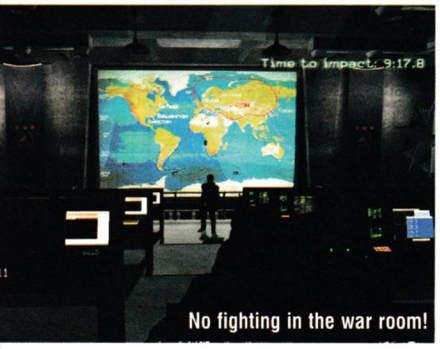
А кои са "нашите"?

В по-голямата част от играта ще управлявате сержант Джон "Soap" МакТавиш, боец от елитните британски специални части САС. Играта с него е по-скоро ориентирана към незабележимост и безшумност, но често ситуациите, в които е поставен, стават нажежени до червено. Имайте предвид, че мотото на играта е: "Никой не се бие сам" – на практика винаги ще имате поне още двама съекипници, което означава, че битките често са масови и зрелищни. Ще влезете и в униформата на сержант Пол Джаксън от Морската пехота на САЩ, като мисиите с единия и с другия се преплитат една след друга. С американската армия екшънът е доста по-груб и брутален – няма да се налага да се спотайвате из сенките, а ще прочиствате цели квартали за отрицателно време с чиста огнева мощ. Ако в предишните CoD игри поемахме ролята на обикновен пехотинец, сега имаме на разположение професионални войници от елитни части и по-дяволите, професионализмът им личи! От начина, по който презареждат изпразнен пълнител, до репликите, които си разменят – винаги е ясно, че макар да сте шепа хора, сте в състояние да се справите с произволно количество противници. Първата ви акция с екипа на САС е най-добрият пример за това: общо взето там ще стоите назад и ще гледате как супервойниците обезлюдяват цял кораб без особено затруднение. Така че Modern Warfare в никакъв случай не може да се нарече CoD1 с нови текстури. Цялата игра отново е базирана основно на скриптирани ситуации и би могла да се нарече интерактивен филм, от качеството на Half-Life 2 (ако не и по-добър). Може на моменти да е адски досадно, че героят ви не може да отвори една проста врата, ако не е предвидено по-сценарий, но в случая е доста приятно да ви преведат през историята като на кинолента. Някои сцени определено имат филмов привкус – например една от последните мисии на морските пехотинци е най-доброто пресъздаване на въздушно нападение от времето на Black Hawk Down насам.

Като по CNN

Графиката е просто чудесна, като на някои места достига нивото уникална. Може да не използва DirectX 10 и да е малко по-постна от Crysis на максимални детайли, но сериозно – няма да забележите разликата. Може би няма да можете да различите всяко косъмче в косата на някой терорист, но кой терорист ще ви даде да му разглеждате косата все пак? Сенки, експлозии, ефекти – има от всичко това, и още графиката допринася и за наличието в CoD 4 на толкова много OMG! моменти – а именно, това са моменти, в които просто се облягате назад в стола си, промълвявате едно "копеле-е-е..." и се взирате в случващо се на екрана със зле прикрито възхищение. Няма да ви развалям удоволствието с детайли от сюжета с подобни случки, но такива моменти поне за мен бяха например първият път, когато сложих очилата за нощно виждане

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC MANIA



No fighting in the war room!

Сбогом, г-н Президент!

или изстрелях ракета от Javelin-а. Просто О-Боже-Мой. На всичкото отгоре, кадрите в секунда не паднаха под санитарния минимум нито веднъж – джиткатa е не просто страшно красива, но и перфектно оптимизирана.
Звукът също е на ниво и допринася повече от добре за общото чувство, че сте на бойното поле и че сте адски корави и добре тренирани пичове. Просто трябва да чуете хладнокръвието, с което си говорят пилотите на въоръжения до зъби gunship AC-130, докато взривяват на малки парчета противници далеч отдолу със 105-милиметровото оръдие. Има обаче и какво да се желае – например някои от репликите на руснаците се изговарят с отвратително произношение, други са просто грешни. Не съм сигурен за арабските думи, но предполагам, че и там положението е далеч от перфектното. Все ми се струва, че можеха да наемат един-двама истински руснаци за озвучението (въпреки че в момента руските геймъри обмислят да бойкотират играта заради крайно негативната картина на Русия, представена в нея, но това е друга тема).
Физиката също играе важна роля в геймплея – куршумите вече реалистично ще преминават през някои повърхности, така че можете да забравите за непробиваемите дървени врати, дебели три сантиметра. Вече при всяко попадение се изчислява скоростта на куршума, материята на преградата, ъгълът на проникване и т.н., което прави търсенето на подходящо прикритие много по-важно от преди. За съжаление това очевидно не важи за гранати – те са доста смъртоносни, но произволна преграда ще ви предпази от взривната вълна.

World of Call Of Duty

Сингъл-кампанията е наистина кратка, така е. Можете да си я удължите като вдигнете нивото на трудност, но това просто ще принуди враговете да чийтват яко и да ви отгърмяват през стените. Истинско продължение на екшъна можете да намерите в мултиплейъра. Това вече не е стандартният Deathmatch, където целта е да се избият максимално много врагове (макар че едни от най-забавните ми игри в мрежа бяха на първата CoD, с граната/satchel charge в ръка... ех, спомени). Сега отдолу на екрана имате experience линийка, досущ като в ролева игра. Всяко убийство ви дава допълнителни точки, а колкото повече точки имате, толкова по-добри оръжия и бонуси можете да отключвате, като максималното ниво е 55. Имате пет основни класа като снайперисти, спецчасти и т.н., но можете да си създадете и свой собствен, с юнитите които сте отключили. За специални постижения също се дават благинки. Например направете пет убийства без да умирате и ще можете да извикате самолет да бомбардира даден участък от картата; направете седем – и ще можете да си повикате вертолет.
Call of Duty 4 е един от най-солидните претенденти за шутър на годината. Вярно, още не сме видели пълните версии на Crysis или Unreal Tournament 3, а и играта вече има силна конкуренция, най-малкото в лицето на Quake Wars, Bioshock и други. И все пак лично за мен CoD 4 беше преживяване, което няма да забравя скоро и което ще остане известно време на компютъра ми. Хубаво е, че Infinity Ward се сетиха, че има и други интересни времеви периоди (пък било то и с измислени конфликти) освен Втората световна война. Дано и другите разработчици го загреят по-бързо.

- Отлична графика
- Разнообразен геймплей
- Натъпкана до козирката с екшън

графика
звук
геймплей

6.0

- Недостатъчно дълга
- Би била още по-красива с DirectX 10
- Други минуси няма. Факт :D

HITMAN
ОТ 7 ДЕКЕМВРИ В КИНАТА
WWW.HITMANMOVIE.COM

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **CD Projekt/Atari**
www.thewitcher.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

Такава, каквато Gothic трябваше да бъде...

The Witcher

Няма нищо по-отвратително от тези... чудовища, които оскверняват природата и се подвизават под името заклинатели. Те са деца на нечиста магия и вещерство, безскрупулни негодници без съвест и добродетели. Същински изчадия адови, които са способни единствено и само да отнемат живота на другите. Заклинателите нямат място сред скромните и честни люде.
За ваше нещастие, драги мои, вие сте именно

един от тях

Заклинател, току-що върнал се от смъртта. Както виждате, представата, които другите хора са си изградили за вас, не е особено приятна. Това обаче не бива да ви притеснява, защото всяка монета има две страни. А в The Witcher – амбициозната игра на едно малко, неизвестно студио - нищо не е просто черно и бяло.
Създаден от развинтеното въображение на полския писател Андрей Сапковски, този свят ще ви изненада със своята красота, необятност и жестокост. Трудно е да се адаптирате към него – повечето хора се страхуват от вас, а онези от тях, които успяват да погледнат в студените ви очи, обикновено ви мразят до мозъка на костите си. Но успеете ли, очаква ви нещо наистина стойностно...

Един ден в The Witcher

По пладне най-често е спокойно и хората вършат обичайните си задължения – орат на нивата, чистят покъщнината си или просят по улиците на града. Когато завали дъжд, бързо се втурват под навеса и проклинат лошото време. Или просто отиват да запият в местната кръчма. Там почти винаги има малка дървена дъска, на която е пълно с обяви за работа, свързани обикновено с чудовищата, които притесняват хората в района. Ако решите да се отбиете и вие на подобно място, със сигурност ще си намерите нещо за вършене – ще се включите в юмручен бой просто за удоволствие, за да размажете мутрата на някой едряга, ще се пробвате на покер под формата на увлекателна мини игра, ще платите на бард да ви изсвири най-новата си мелодия, или пък ще се заиграете със сексапилната сервитьорка и ще се усамотите в някоя от горните стаи, за да се отдадете на плътски удоволствия.
Щом слънцето залезе обаче, настъпва царството на чудовищата. Безплътни кучета започват да скитат по пътищата между селцата, люспести чудовища излизат край бреговете на езерото и немъртвите създания започват да бродят из гробищата. Тогава идва и вашето време – приготвяте двата си меча, закачате брадвата на кръста си, слагате малката кама в невидимия джоб на крака си и сте готови. Все пак някой трябва да разкара изчадията. А и със сигурност не бихте отказали някоя и друга жълтица, която да влезе в кесията ви като отплата.

Меч и магия

Това, което прави заклинателите толкова добри убийци на чудовища, са техните рефлекси и умението им да правят малко на брой, но за сметка на това полезни магии. Неслучайно другите хора ги наричат мутанти. Еликсирите, в чиято направа са се специализирали (за тях след мъничко), променят генетичния им код, а често и външния им вид. Затова например Гералт има снежно бяла коса и убийствено пронизващи зеленикави очи.
Трябва да си призная, че на пръв поглед битките ми се сториха доста странни. Цъкване веднъж с мишката върху чудовището или човека, който искате да елиминирате, и Заклинателят започва да изпълнява своята поредица от удари. Когато приключи, курсорът на мишката придобива формата на пламък, което означава, че е време за следващата поредица. Ако успеете да натиснете левия бутон на мишката навреме, героят ще се втурне в нова серия, която обикновено е по-мощна от първата. След това пламъкът отново се появява и идва ред на последната, довършваща партида от удари. На по-високо ниво на трудност визуални подсказки за края на всяка серия няма да се появяват, а вие ще трябва да се ослушвате например за специфични звуци, които ще ви напомнят, че е дошло времето за ново комбо.

Сребро и стомана

Всеки заклинател носи обикновено по два меча – сребърен, който е подходящ за бой с чудовищата, бродещи из света, и стоманен, предназначен за хора. Само с тях той може да се възползва от специфичните си бойни техники – Strong, Fast и Group.
Първата е подходяща за по-големите и по-коравите противници, следващата за по-хилавите, но по-бързи, а последната е най-полезна, когато сте обградени от множество гадове. Заклинателят може да използва и други оръжия, но с тях тези техники не действат. За сметка на това обаче една брадва да речем има шанс да нанесе продължително кървяща рана на противника ви, факлата – да го възпламени, а някой дървен прът – да го събори на земята. От вас зависи с кое острие ще предпочетете да елиминирате врага. Добрата новина в случая е, че може да спирате The Witcher на пауза, подобно на Neverwinter Nights, и да прецените възможностите си внимателно, включително коя и от гледните точки е най-подходяща – далечна и близка изометрична или OTS (над рамото, от типа на повечето RPG-та от трето лице). Дневникът на героя също е особено полезен в такива случаи. Той се обновява постоянно с информация за произхода на съществата, техните силни и слаби страни и необходимите тактики, които би трябвало да използвате, за да ги победите. Тук ще намерите подробно и увлекателно описание и на всяка една местност, герой, алхимична съставка и въобще – на всичко, свързано със света на The Witcher. Така че всеки път, кога-

Из мръсните улици на Визима

Довършващ удар

Приближи се тихичко до плячката и й прережи гърлото!

Медитирайте край огнищата, за да разпределите новите таланти

Вашите умения

то решите да се просветите във вселената на Сапковски, можете да го направите чрез дневника си.

Отварите на Заклинателя

Алхимията е може би един от най-интересните моменти в The Witcher. Чрез нея, само когато започне да медитира, Заклинателят може да приготвя най-различни по вид и действие еликсири. Някои от тях ще му помагат да вижда в тъмното, други ще увеличават рефлексите му, трети ще регенерират издръжливостта му и т.н. Ако искате, имате възможност да си направите и специални мазила, с които да покриете острието на мечовете си и по този начин да ги направите по-ефективни срещу призраци, да речем. А за онези от вас, които предпочитат по-експлозивни неща, вероятно ще се радват да разберат, че в малко по-късен етап от играта Заклинателя ще започне да си прави и собствени бомби, които да му помагат по време на битките. Алхимията е създадена така, че да ви улесни пребиваването ви в суровия свят на The Witcher. Ако се пуснете на най-лесната трудност, тя няма да е от чак толкова съществено значение за геймплея. Но предпочетете ли да тествате уменията си на RPG маниак и изберете най-високата, в такъв случай алхимията ще бъде ключова за вашия успех и постоянно ще трябва да прибягвате до нея. Внимавайте обаче – прекомерната употреба на еликсири води до силно ниво на интоксикация, което може да бъде фатално за вашето здраве, което означава, че не може да се помпате като луди на колбичките с кръв (а и те в интерес на истината не я възстановяват мигновено, а с течение на времето).

Никоя игра не е идеална

The Witcher не прави изключение от това правило. Макар и направена с любов и изключително внимание към детайлите, няма как да се измъкнете от някои от стандартните за подобни игри бъгове, заклещвания и забивания. Лоудингът на света обаче е може би най-дразнещ. Когато влизате в къщи, интериорът се зарежда отделно и за щастие – бързо.
Но когато тръгнете да излизате, играта въобще не е запомнила какво е имало отвън и цялото това възпроизвеждане започва наново. Бавно, мудно и досадно. Другият по-недоизпипан момент в The Wicther е инвентарът на героя ви.
При все че е пълно с предмети, които можете да си приберете в джобчето, както и десетки билки, които да откъснете и използвате за алхимия, след първия час ви гарантирам, че ще настъпи пълен хаос.
Липсва опция за автоматично сортиране, което ще ви принуди да блуждаете с мишката от предмет на предмет, за да видите неговото описание. За щастие това не е толкова фатално и една кръпка би оправила положението за нула време. Поне за мен The Witcher е истинско попадение. Със своя огромен жив свят, моралните дилеми, пред които постоянно ще ви изправя и които ще предопределят нейния край, нестандартните битки, десетките куестове и множеството възможности, играта ще ангажира вниманието ви най-малко за 40 часа! Пробвайте я!

+
- Огромен, жив и красив свят
- Нестандартни морални дилеми
- Особено внимание към детайлите

графика
звук
геймплей

5.0

–
- Ужасно тромаво зареждане
- Бъгове, крашва
- Хаотичен инвентар

Жанр: **Шутър**
Издател: **DreamCatcher**
www.projectoverdose.com/
Изисквания: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Претоплена манджа – дайте я насам!

Painkiller: Overdose

"Когато модърите станат лоши" – едно заглавие, страхотно прилягащо на материала. Жалко, че вече го използвах. Благодарение на мод обществото за трети пореден път се сцепих от щастие, играейки едно от любимите си заглавия за последната петилетка. Започнал съществуването си като официална модификация, Painkiller: Overdose успява бързо да натрупа такава маса фенове, че DreamCatcher да обърнат специално внимание на проекта. Останали доволни от видяното, хората решили да ударят едно рамо на ентусиазираните му създатели и го направили по толкова елегантен начин, че сега, 3 години след излизането на оригинала, продължавам да играя дебилен олд-скуул шутър с кефа, с който за първи път разцъквах Doom!

Изрод, мамин, сладък!

Тъ-ъй, спомняте ли си главния герой на оригиналния Пенкилер? Пич в разцвета на силите си, нает от силите Христови да цепи глави демонични в името на спасението. Но не неговото, а това на благоверната му, която няколко дни по-рано собственоръчно е затрил, нацепвайки се юнашки в камион (ТИР) на автомагистралата. И точно като бивш шампион по фигурно пързаляне, човекът, изпитващ угризения за станалото, но не отричащ страстта си към високите скорости, решава да изкупи своята вина, продавайки услугите си на архангел от ЕСС (ейнджъл сикрет сървисис). Забравете за него! Преди много, много години, един друг архангел и демоница се били хванали за гушите. И докато тъпчели села и паланки, впити в кървав сблъсък, между тях припламнала искрата на необузданата страст и сексуална възбуда. Там каквото правили, направили го (btw, не ми се мисли кой кого и как е гъделичкал, особено с островърхото опашле на сукубката), ама явно не са разполагали с латексовото чудо на съвременните технологии, познато повече като "капут"... Така че мацето надуло корема. Родило се странно нещо – хем с крила на ангел, хем с рогца, че и грозничко едно такова, на човек също не мязало. Кръстили го Белиал. Не се споменава на кой дядо са го кръстили. Лапето било тежко обременено от наследството си. В ада го бъзикали заради крилата му, а в рая му закачали листчета с обидни фразички по рогцата. Накрая Луцифер му се изнервил, пуснал триглавия си Церберус ДиОуДабълДжи, който пък от своя страна резнал крилцата на Белиал. После последвало бързо мятане на осквернения демо-ангел в дъното на пъкъла, изтупване на ръцете и отиване в най-близката кръчма да слушат Елвис.

Седял си Белиал, трайкал си, един ден му дошло до гуша – откъснал главата на пазещия клетката му имп, изкрещял "Ривеееендж, кръф ша са леее!" и започнал да си го въща тъпкано на всички. Тук се включвате и вие. Ще поемете ролята на Белиал от момента, в който решава да накаже лошкаво и ангелите, и демоните за гадостите, изсипали се на главата му. Ще си пробиете пътя от останките на подпаления от Нерон Рим, през поредната пустиня с древноегипетски руини до Втората световна война. Всяко едно място, ставало свидетел на зверства и нечовешко насилие, е замръзнало във времето и адските измерения и ви чака, за да се превърне в сетинг на приключенията ви. Полудемонът е много готин. Изтрещял до козирката с аура от тъмен куулнес определено може да се класира в топ пет на всеки чарт за антигерои. А и не спира да ръси цветущи лафчета, сред които и нелош кавър на ретро парчето на Queen "Another one bites the dust". Отначало е много готино, като се изцепи след поредния фраг, но

Салам, стой си там!

Култ – ресторант "Последна хапка"... винаги съм ги мразил тия клоуни.

Тука няма славейчета.

Кротко Шаро, кротко...

Кокошката убиец!!! Някой да иска крилце?

от даден момент нататък монолозите му започват да омръзват.

Насилие в големи дози

Какво е един шутър без оръжия? Правилно – шкембе чорба без шкембето, евреин без касичка, поп без расо, геймър без мишка. В Painkiller: Overdose оръжията не са много, но пък са оригинални и всяко има допълнителен режим на стрелба. Някои от пушкалата са добре познати на феновете на първите две игри. Те обаче са с променени визия и име, иначе функциите им са запазени. Помпата например е заменена със странна джаджа, използваща костички вместо патрони, но ефектът е същият – на близки разстояние кърти, на далечни е по-безполезна от бял баскетболист в NBA. Колец-пушката (Stake gun) пък е заменена с арбалет, с който отново можете да заковете произволна гнус на стената, а висящите по него черепчетата да превърнете в експлодиращ ад за демоните, желаещи част от калориите ви. Началното оръжие пък е заменено от Demon Cube. Истински новите попълнения в арсенала са две. Първото е демоничната глава, която Белиал откинва по пътя си към свободата. Тя поразява (лазерен лъч) и препича до хрупкавост със зоркия си поглед всичко, към което я насочите. Алтернативният режим на стрелба представлява серия от кански писъци (като последния албум на Гергана, всъщност), който стапя ушната кал и мозъците на всичко около вас. Второто доста оригинално оръжие е дръжката, ефеса и част от острието на меч. Когато го хвърлите, той се самонасочва към избрания противник, бавно точейки амуниците с всяка секунда във въздуха. В полет се появява астралната част на меча – отдавна отчупеното му острие, което насича всичко освен големите същества само с един удар. Изискват се малко тренировки, но ако се научите как да подреждате лошите в редичка, можете буквално за секунди да се изсечете просека и сред най-гъстото море от загубеняци. Алтернативната му стрелба пък изстрелва три самонасочващи се... нещица, които свалят бързо и ефикасно почти всички противници.
Доколко префасонирането на старите оръжия е добър ход, преценете сами. За мен арсеналът на Painkiller винаги е бил един от най-оригиналните правени до момента и мисля, че решението да се запазят най-добрите попадения в него, вместо да се заменят, е удачно.

Колкото са по-големи...

... толкова повече им миришат краката! В Painkiller: Overdose ще се натъкнете на доста стари познайници – зомбита, скелети, нинджи, самураи и т.н. Ще завържете и доста нови запознанства. Видът и количеството врагове зависи от сетигна на даденото ниво. Не очаквайте самураи да ви гонят из египетската пустиня. Всички гадове са направени доста креативно и са попили от хорър усещането на първата част, като е наблегнато на наистина големите противници. Най-брутални са херувимчетата. Тези малки, крилати гротески те карат задължително да им ковнеш една гранатка сред русите кърдички и да им се изхилиш садистично, докато се разпиляват на стотици малки парченца.
От първата игра е запазен щурият ефект при всяка поблизка експлозия целият ти екран и оръжие да бъдат порядъчно наквасени с вътрешностите на противника. Визията изпомпва всичко от силиците на архаичния енджин и играта изглежда много добре. А в траш метъл саундтрака са се промъкнали доста адекватни техно елементи.

+
- Зарибяваща
- Олд-Скуул геймплей
- Пълчища лошковци

графика
звук
геймплей

5.0

−
- Нивата зареждат ба-а-авно
- Странен лаг на моменти
- Мултито смърди

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Sirius Games**
paradisecity-thegame.com
Изисквания: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **2**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Свилен Еневъ

И да избягаш от Парадайз Сити, пак си оставаш в България!

Escape from Paradise City

Това е една доста противоречива игра, забранена на лица под 18-годишна възраст. Въпреки че сте добрият персонаж, който се бори за спасяването на света, в негово лице няма да сте лишен от пороци, като злоупотреба със забранени вещества и алкохол, както и безцеремонни убийства.
Така че ако гореописаните неща ви смущават, хич и не си помисляйте да инсталирате играта. Тя вероятно ще разруши вашата психика и може да ви превърне в нещо като ученика-убиец, за който ви разказваме на страница 75. Независимо от полемиката, съдебните процеси, заклеймяването и скандалите, гангстерската тематика продължава да намира място в света на компютърните игри. В това заглавие разработчиците периодично ще ни показват очевидното могъщество на мафиотския кръсник Дон Капоне и други известни и неизвестни бандюги и пласьорчета. В историите за организираната престъпност няма нищо учудващо - те са практически взети от реалния живот. Като поизмениш малко имена и фамилии – и ето, не е нужно дълго да се трудиш над сюжета. Сега е време да видим какво ни е приготвило датското студио Sirius Games.

Историята

Щабквартирата на АНБ, 2009 г. Могъща структура, наричаща се „Вечност", пуска своите пипала в правителства и икономики на повечето от най-големите държави в света.
Целта на организацията е проста – тотално господство. Огромно количество опити да се проникне в нея завършват с провал. В един момент обаче от разузнаването съобщават, че един от лидерите на „Вечност" пребивава в град с названието Парадайз Сити. За неговото залавяне АНБ привиква своите най-добри агенти.
Вие сте един от тях. Целта ви е човек, когото се подвизава под името „Р". Носят се слухове, че „Р", както и всички водачи на „Вечност", притежават необясними сили. Всъщност тези данни официално не са потвърдени.

Бягай, че ни стрелят с автомати

Моите мацки имат доста способности

Гангстерите се спотайват между къщите

Казиното, любимо място за престъпност

Геймплей

Escape from Paradise City е уникален коктейл от ролева игра и реално-времева стратегия, която се развива на фона на огромен град, живеещ свой собствен живот. Вие можете да играете като агента на АНБ Миа Ксан, уличния боец Джеки Слейтър или градския предприемач Борис Чехов. Убеден съм, че ще почувствайте преимуществото на уникалната система за развитие на персонажа и задоволството от възможността да управлявате цял град. Сложната схема за развитие на персонажите е с повече от 50 уникални умения, които трябва да подобрявате все повече и повече, за да можете да си купувате нови оръжия и предмети.
В менюто можете да видите характеристиките си. Там са описани функциите на тялото, възприятията, подвижността, концентрацията и чарът ви. С различни скилове и артефакти, както и с трупането на точки опит, вие ги подобрявате и увеличавате капацитета им. Героят ви има още т.нар. „отличителни черти" - такива са например способностите му на добър стрелец, хитрост при търговията и други. Постепенно ще се издигнете на върха на славата в града, в който задължително трябва да бъдете талантлив бизнесмен и боец. Ще разширявате своята империя, обхващайки конкурентни територии и усвоявайки техните ресурси. Ще откриете също така, че можете да купувате

дрога и питиета

При всяко убийство на гангстер можете да намерите най-различни видове наркотици, които да продавате, заменяте или употребявате.
Сред плюсовете на играта е, че можете да се забавлявате с приятели в различни мултиплейърни режими. Впечатляващи са спецефектите, които включват симулация на различните годишни условия, а така и на целия жив и дишащ град. Слънцето изгрява и залязва, вали сняг или дъжд, духа вятър, настроенията се сменят постоянно, с което и вашето усещане за Парадайз Сити. Въпреки това графиката е леко зърнеста и няма необходимото за съвременна игра качество... А дали зад онзи ъгъл се крие някой гангстер? Не, не очаквайте съспенс, никой няма да ви стресне, защото бандите се виждат на самата карта на града горе вдясно. Но ако се решите да ги нападнете, дали ще се справите с техните оръжия и ловкост? Дали ще имате по-добри рефлекси? Дали ще имате по-добри оръжия и дали ще бъдете жесток или жалостив? Всичко това зависи само от вас и вашите решения. Значителен минус, поне за мен, е

нереалистичността на сраженията

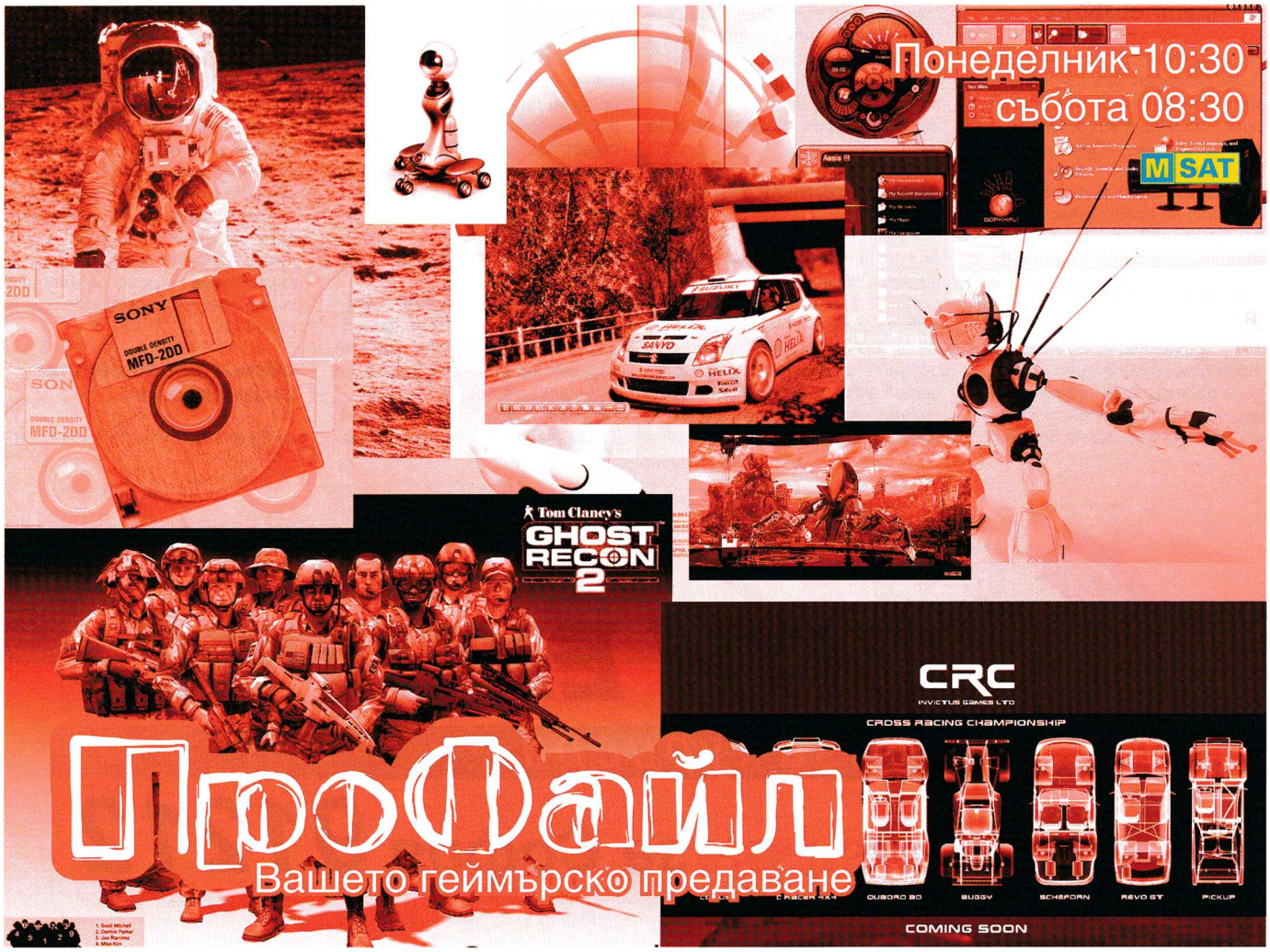
– когато се биете, заставате срещу група от примерно четири човека, като единият ви бие с юмруци, друг с бухалка, а останалите стрелят по вас с пистолети. Въпреки това вие не само не умирате веднага, но един по един ги разстрелвате с по няколко куршума всеки, докато се стопи зелената линийка за живота им. Така или иначе, ако не сте най-критичният човек на света и ако сте фен на BGMafia, със сигурност сте попаднали на заглавие, което значително превъзхожда вашия фаворит както като концепция, така и като графика и геймплей. Не ми остава нищо друго, освен да ви пожелая приятен фън.

- пълна свобода на действие
- разтоварва от насъбрана ярост
- подходяща за слаби компютри

графика
звук
геймплей

4.5

- нереалистични боеве и сгради
- контролът е тегав
- музиката не очарова



ПроФайл
Вашето геймърско предаване

Жанр: **Шутър**
Издател: **Vivendi Games**
www.timeshiftgame.com
Изисквания: **P 2.0 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, Xbox, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Една нелоша интерпретация на идеята, заложена в култовия "Терминатор"

TimeShift

Обичате ли състезанията? Да? Сега си представете, че трябва се надбягвате с времето. Трудна задача, нали? Но едва ли невъзможна. Не и ако се доверите на разработчиците от Saber Interactive, отговорни за триизмерния шутър от първо лице TimeShift. Една игра, в която патакламата, кръвта и противниковите крайници са буквално навсякъде.

Вечният сблъсък

Неоспорима истина е, че във всяка история, без значение дали става въпрос за класически роман, съвременен филм или книжка за оцветяване, има поне един добър герой и минимум един архизлодей. Е, сюжетът на TimeShift не прави изключение от това правило.
Действията се развиват в едно трудно за определяне време – някъде в близкото бъдеще, в реалност, близка до нашата, но не съвсем същата. Причината за това объркване е една и се нарича доктор Айден Крон – злодей, който се опитва да създаде костюм-машина на времето. Когато обаче военните решават да се намесят в работата на учените, д-р Крон облича единия от двата готови прототипа и се връща в миналото, за да промени света по свое усмотрение. Мотивите на учения на пръв поглед са разбираеми – той просто иска да създаде реалност, където да може да твори без никой да му се бърка. Без правителството, военните и екологичните организации да съсипват гениалните му изобретения. В резултат на тези така човешки желания, той създава своята антиутопия – въображаемо (по-скоро алтернативно) място, където всичко е от лошо, по-лошо.
За вашия герой обаче не се знае нищо, освен че е

пълна противоположност

на злия учен и че съдбата му поднася възможността да нахлузи втория прототип на времевия костюм. В началото на играта знаете само, че сте от добрите и целта ви е да разберете какво се случва в алтернативния свят, в който сте попаднали, и да направите така, че всичко да си дойде по старому. За да се случи това обаче, ще ви се наложи да се сблъсквате не само с десетки добре обучени противникови войници, а и с мегамощни роботизирани същества, които във всеки един момент с голяма лекота могат да ви освободят от бремето на тежката ви мисия.

Хаотичен старт

Разни сгради се взривяват. Някакви типове пътуват напред-назад във времето все едно си хващат трамвая от "Графа" до "Витошка", а вие си нямате идея какво всъщност се случва. Това е началото на играта. Малко след това обаче се озовавате на едно прекрасно място – бойното поле. Намирате си оръжие и започвате да кълцате вразите на парченца. А това е приятно, особено когато го правите от неприлично близко разстояние и шлемът ви бъде обилно оплискан с лепкава кръв. Колкото обаче да се забавлявате с избиването на подчинените на злия учен д-р Крон, в един момент ще ви дойде малко нагорно. Именно тогава ще научите за

свръхестествените възможности

на вашия костюм. Те са няколко.

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Мри, и ти

Тези са от добрите

Кръвта не оставя петна

Още един бивш летец :)

Първо, благодарение на специалната му изработка той ви позволява да регенерирате здравето си, без да е необходимо да се тъпчете с медикаменти, храна или каквото и да било – сещате се като в коя игра. Освен това в безплатния пакет с възможности фигурира не само опция за пътуване във времето и възстановяване на здравето, а и възможност за контролиране на времето и пространството. Или с други думи - можете да забавяте действието, да го забързвате и дори спирате на пауза. В костюма е вградена и интелигентна система, наречена S.S.A.M. (Strategic System for Adaptable Metacognition). Т.е. изкуствен интелект, който се грижи за вашата сигурност – сканира околността за опасности и ви предупреждава, когато е необходимо; участва в процеса по регенериране на здравето ви и разбира се, ви съветва как най-удачно да използвате дарбата си да ръководите времето. За да оцелеете обаче в този алтернативен и никак недружелюбен свят, са ви необходими не само уменията, които сте придобили, навличайки специалния костюм, а и много оръжия. Арсеналът е сравнително стандартен за подобен тип игра – имате пистолет, помпа, скорострелно леко оръжие с алтернативна стрелба – гранатомет, хипермощен лък, стрелящ с енергийни стрели и т.н. За малко да пропусна и няколкото вида гранати, които на моменти са от първа необходимост (когато видите повече противници накуп, просто спрете времето и им хвърлете една бомба).

Нереализиран потенциал

Определено внедряването на елементи като възможността за контрол на времето, регенериране на кръвта, различни пъзели и ситуации, в които трябва да използвате някое от специалните си умения, за да продължите, са много добра идея. Проблемът обаче е в няколко недомислици. Първо – цялостното усещане, което играта носи след няколко часа екшън е за еднотипност. Куестовете са до болка познатите, в които трябва да прекосите цялата карта, избивайки стотици противници, за да направите нещо елементарно – да говорите с някой или да натиснете един бутон. Явно разработчиците са се опитали да разнообразят малко неспирната стрелба като са добавили различни пъзели, които обаче в крайна сметка са доста първични и елементарни. Плюс това повечето от тях имат само един вариант за преодоляване. Това вкарва играча в коловоз, който се стеснява още повече и от наличието на множество скриптирани сцени. Нещо повече - комбинацията от уменията ви, мощният арсенал и на практика неограничените запаси от муниции снижават предизвикателството до минимални стойности. Например, винаги когато останете на малко кръв, можете да паузирате времето, да напуснете престрелката като през това време костюмът регенерира здравето ви. След това изчаквате няколко секунди да се зареди отново възможността за контрол на времето и се връщате в сражението с гръм и трясък, забавяйки всички около себе си, но не и своето оръжие, което продължава да стреля със едно кило куршуми в секунда.

И все пак

Въпреки недостатъците играта лично на мен ми хареса. Графиката през по-голямата част е наистина впечатляваща – особено когато връщате времето, докато вали дъжд или наблюдавате експлозии. Ако имате достатъчно добра конфигурация, за да можете да надуете резолюцията и ефектите, определено ще останете очаровани от това, което ще видите.
Друг силен момент е и мултиплейърът, който предлага стандартните стилове игра плюс няколко допълнителни. Интересното е, че за разлика от солената игра, тук като че ли нещата са по-добре балансирани, а и възможността за контролиране на времето придава особен акцент върху мултиплейър усещането.
На фона на титани като Halo 3 и The Orange Box, които вече имате възможността да разцъквате, както и новите Call of Duty 4 и Unreal Tournament 3, TimeShift малко се губи. Кофти е, че играта измина дълъг път до своето излизане и притежава потенциал да се нареди до големите в жанра. За съжаление обаче не и с този опит. Може би следващият ще е по-добър, по-обмислен и по-изпипан.

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **EA Sports**
www.nbalive.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2/3, PSP, X360, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

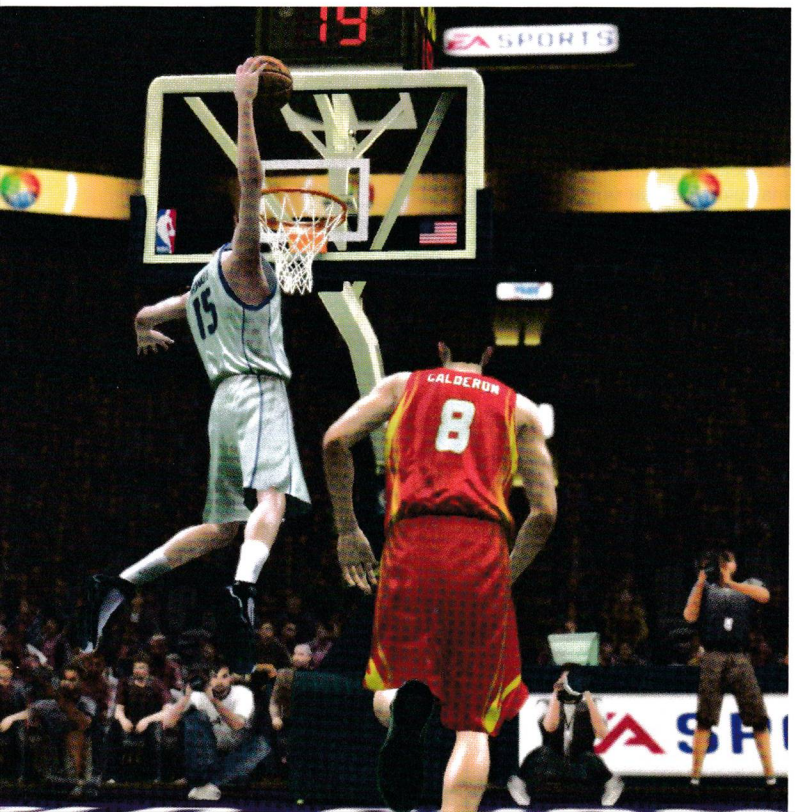
Тази година PC-геймърите могат да се чувстват прецакани

NBA Live! 08

Серията NBA винаги е била сериозен касов хит отвъд океана. Тя не само докарва повече приходи на EA, но се радва и на доста по-сериозен интерес от серията FIFA например. Именно заради това, авторите ѝ определено ѝ отделят повече внимание, отколкото на футболната симулация и всяка година NBA Live! е малко по-добра от FIFA-та.

Дали това е така тази година?

Най-разочароващата информация за всички фенове на PC-баскетбола е, че NBA Live! 08 е пълна скръб, ако трябва да го сравняваме с next-gen варианта за XBOX360 и PS3. Разликите са огромни не само в графично отношение, но и в цялостното чувство за реализъм на геймплея. Ако трябва да дам обективна оценка на труда на екипа на EA Canada, той по-скоро трябва да бъде оценен като крачка назад спрямо миналите години. Това се отнася, разбира се, само за PC версията, както и за тази за PS2, защото останалите варианти на NBA Live! 08 са наистина прекрасни. За съжаление обаче, сега ще се спра по-подробно именно на лошо изпълнената, злощастна игра за компютри и ще остана с надеждата, че догодина EA ще зарадват и нас с next-gen визия и геймплей от ново поколение. Дотогава обаче ще трябва да признаем, че EA определено са подходили небрежно към PC баскетбола, като основната причина за това, вероятно е желанието им да привлекат повече играчи към конзолите от ново поколение. Каквато и да е истината обаче, според мен е нечестно една и съща игра да излиза в два различни диаметрално противоположни варианта.



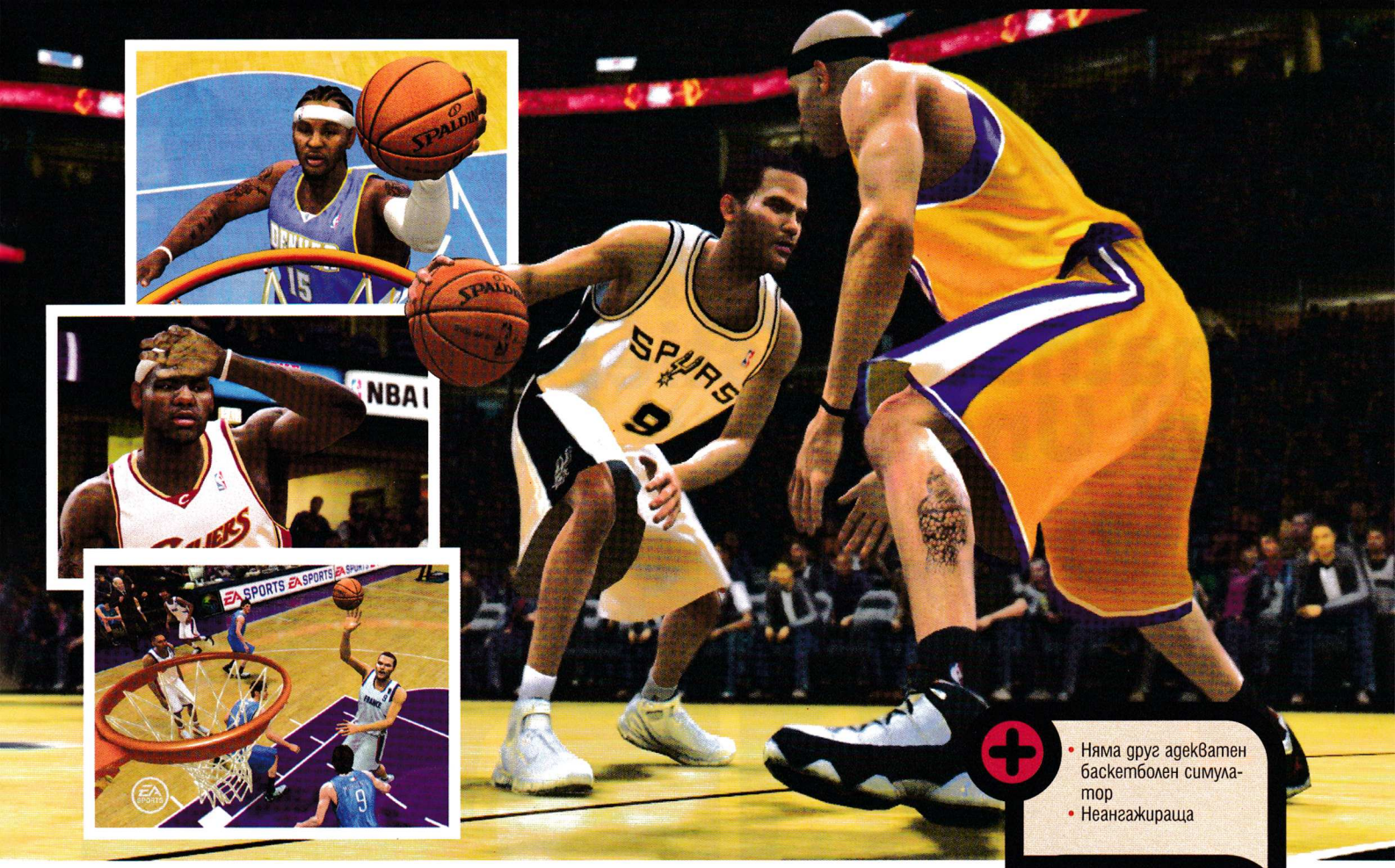
Новите екстри

Quickstrike Ballhandling
С тази нова възможност можете сами да създавате комбо движения, с които да пробивате защитата и да правите шоутайм.

Системата HotSpots
"Горещите точки" ви позволяват да видите всички любими места на играча, който управлявате, и така да заемете тези позиции и да играете по най-оптималния начин и да стреляте от точки, които ви позволяват по-лесно да вкарвате кошове.

Own the Paint
Тази екстра ви позволява да залъгвате защитата с куп движения и така да преминавате през тях по най-атрактивния възможен начин.

Go-To движения
Това са любимите трикове на някои от по-добрите играчи. С тази нова екстра можете да накарате например Коби Брайънт да направи специалитета си със завъртане или Дирк Новици да стреля с любимото си заучено движение.



Това си е чиста дискриминация!

Сега обаче ще спра да се оплаквам и ще се спра по детайлно на играта. Най-очевадните промени тази година включват добавената международна лига FIBA и осемте национални отбора (Аржентина, Китай, Франция, Германия, Гърция, Италия, Испания и САЩ), добавените козметични движения и екстри (Quickstrike Ballhandling, HotSpots, Own the paint, Go-To движения и т.н.) и отстраняването на superstar играчите. Дори и всички тези "новости", умножени по десет, не могат да заместят компромиса в графично отношение, което момчетата от EA са направили. Визията на PC-играта почти не е мръднала спрямо версията от 2007 година с изключение на съвсем леки подобрения, които спокойно могат да останат незабелязани. Геймплей-режимите и тази година са същите както преди, с изключение на новите онлайн лиги, които не са новост за играчите на FIFA. С тях можете да вземете участие в целия NBA шампионат с любимия си отбор срещу живи противници. Това става на сървърите на EA, където се съдържа и класация на най-добрите играчи, най-атрактивните изпълнения и подробни статистики. Като цяло обаче това не е нещо революционно ново и не би могло да накара някой да си купи NBA Live! 08 само заради тази екстра. Добре познатият ни Dynasty mode, който присъства вече в почти всички спортни симулации на EA, е отново тук, като по него няма направени почти никакви промени. Най-очевидната новост е изключването на супер звездите, които бяха добавени за първи и последен път във версията от 2007 година. Така играта става по-малко аркадна и по-реалистична, но с този графичен енджин като че ли щеше да е по-добре да остане по-екшън ориентирана.

PC vs. Xbox360

Едва ли ще мога да ви опиша възхищението, което изпитах, когато видях Xbox360 версията на NBA Live! 08. Визията на тази игра е толкова истинска, че спокойно можете да се обърка-те, че гледате истински баскетболен мач. Играчите са адски загладени, сит-сцените са направени така, че да изглеждат като част от реална спортна среща, а публиката... о-о-о публиката! За първи път в игра на EA има истинска публика. Триизмерни истински човечета стоят на трибуните, пляскат с ръце, викат, вдигат плакати и т.н.. Топката отскача като истинска, теренът отразява светлина като на живо и с една дума, просто и ясно мога да кажа, че NBA Live! 08 за Xbox360 е РЕВОЛЮЦИЯ.

Защо EA са решили да залъгват PC играчите, поне на мен не ми е ясно. Може би цената на това щеше да е Vista exclusive игра, работеща само под DirectX10. Въпреки това си мисля, че догодина, когато повече геймъри вече са се сдобили с по-добри видеокарти, Windows Vista и DirectX10 и ние, бедните PC играчи, ще можем да се нарадваме на баскетбол от ново поколение.

+
- Няма друг адекватен баскетболен симулатор
- Неангажираща

графика
звук
геймплей

4.5

−
- Огромна разлика с XBox360/PS3 версията
- Няма промяна в геймплея

Саундтрак на играта

Aasim - Customer
Cool Kids - 88
Datarock - Fa-Fa-Fa
DJ Jazzy Jeff feat. CL Smooth - All I Know
DJ Vadim feat. Emo and Syrus - Fear Feats
Dub Pistols feat. Terry Hall - Running From The Thoughts
Eve - Tambourine
Joss Stone - Tell Me 'Bout It
Kevin Michael feat. Wyclef Jean - It Don't Make Any Difference
Kid Beyond - Mothership
KRS-One & Marley Marl - Hip-Hop Lives
LCD Soundsystem - Us v Them
Mark Ronson feat. Tiggers - Toxic
Mr. J. Medeiros - Silent Earth (Ohmega Watts Remix)
Stephen Marley - Hey Baby
The Dey - Get The Feeling
The Hives - Well All Right!
Timbaland feat. Keri Hilson and D.O.E. - The Way I Are
UnkleJam - Love Ya

Жанр: **Куест**
Издател: **Adventure Company**
www.theadventurecompanygames.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **3**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лилия Стоилова

„Едно от страхотните неща в книгите е, че понякога имат картинки!"- Джордж Буш-младши

Agatha Christie: Evil Under The Sun

Пясъкът е по-хубав на отрещния бряг

Още хора?! Списъкът със заподозрени става безкраен...

Поредният разпит

Да полюбопитстваме тактично

Едно от тъжните неща около еволюцията на хората е, че напоследък все по-малко четат книжки без илюстрации. И за да не попадна в ситуация „крадецът вика: дръжте крадеца!", не ме разбирайте погрешно: аз не съм изключение от тази кофти тенденция. За щастие геймпроизводители като The Adventure Company продължават своето намерение да възродят класическите крими-романи на Агата Кристи, като попълват колекцията ни със заглавието Evil Under The Sun. То следва появата на другите игри от поредицата: And Then There Were None и Murder on the Orient Express. Уви, и този път играта е по-скоро обикновен куест, който ми допадна поради липсата на каквито и да е други куестове напоследък, а не заради някакви особени качества. Докато преди толерирах издателите за това, че обръщат вниманието на играчите към тези класически истории и ни дават един нов прочит, днес просто мога да кажа, че директно се чувствам тласната да прочета книгата, учудена как е възможно това да е бил бестселър с невероятна интрига. Играта започва своето бавно и лениво съществуване, изпращайки именития детектив Поаро на остров, където се подвизават група заподозрени хорица, някой от които се готви да извърши убийство. Смъртта си намира известна актриса, винаги провокираща мъжкото внимание със своята поява. В един момент

трупът ѝ е намерен на плажа

и оттук вие трябва да разберете кой има най-силен мотив да извърши престъплението. Бъдете готови да се забъркате и със секта, практикуваща вуду, докато нищите и местната легенда за неспокоен дух, обитаващ старата кръчма. Този миш-маш от мистериозни идеи обаче ви се поднася едва ли не към края на самото приключение. Играта наистина започва действието си

(доколкото такова въобще има) адски мудно. Имайте предвид, че убийството се случва не по-рано от средата на приключението и в даден момент ми идеше собственоръчно да убия клетата женица, просто за да има с какво да се занимавам. В главата ми се появи съмнението: нямаше ли да е по-уместно, вместо фразата „Понякога малките престъпления са предястие към основното блюдо", Поаро да беше споменал нещо за това, че и най-прегладнелият гост би заспал от отегчение на масата, чакайки обещаното угощение.
Вторият пирон

В ковчега на играта...

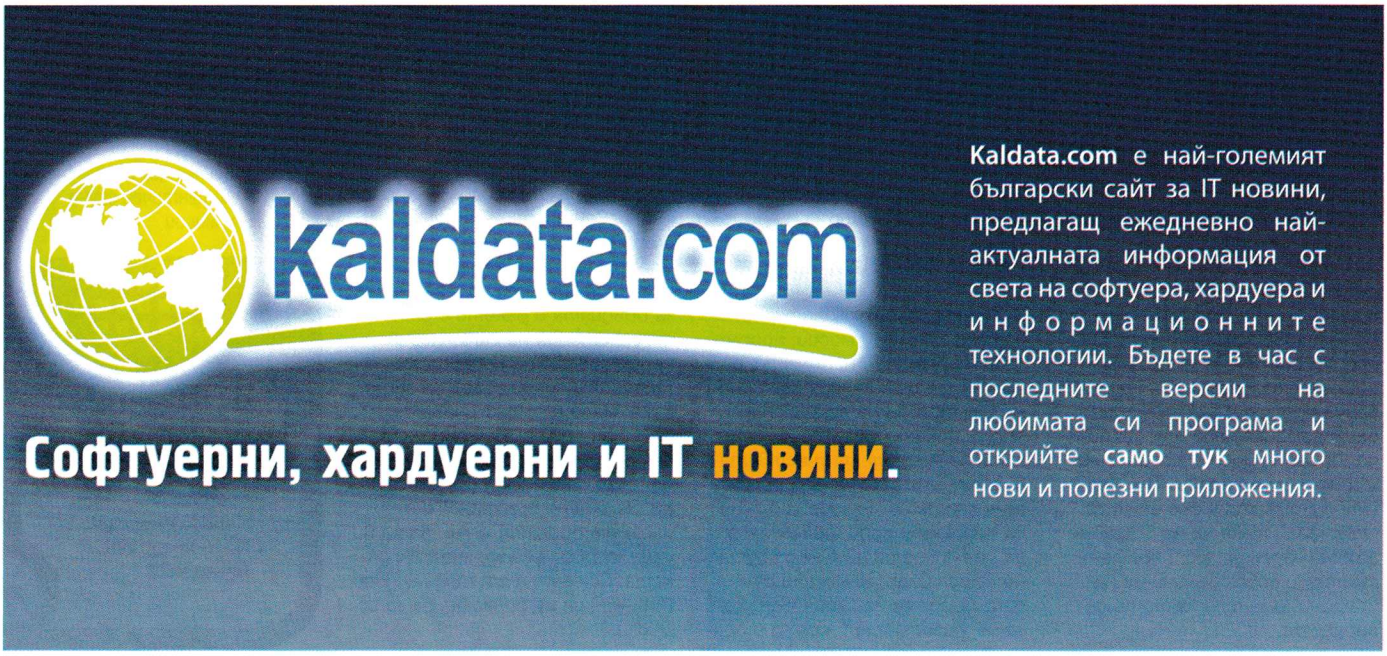
След като поголовно оплюх играта на тема сюжет, мога спокойно да продължа нататък. Друго нещо, което ме подразни, е елементът на дребнавост. Това е така познатият момент, в който, ако не сте направили едно незначително нещо, което авторите са заплануували, вие не можете да продължите напред. Така например бях решила всички задачи в първа глава, като не бях взела една рекламна брошура и това ме спираше от по-нататъшно развитие на действието... Някак не звучи логично.
В графата „нелогичности" попада и безкрайното събиране на всевъзможни боклуци, които по-късно се оказват нужни. Да. Това сме го виждали и в други куестове, но тук звучи още по-абсурдно, защото всеизвестният Поаро трябва да демонстрира логическо мислене и дори да ни привлича именно с това, а не с поредица от случайни действия, които без никакъв предварителен замисъл довеждат до желания резултат.
Третият пирон
Следващото разочарование в списъка е „пръстът"! Не се смейте. Оставете това на мен! Това умопомрачително изобретение всъщност е hint система, която, уви, също не е особено полезна. Поаро ви представя този уред като „магически", като всъщност на вас оставя да разгадаете принципа му на действие. В края на всяка глава ви дава по една дума, която ви приближава до решението на тази задача. Говорейки за това, че той ви поставя задачи, тук ще спомена, че играта не се развива в настоящия момент. Всъщност играете от името на Поаро, но само управлявайки го в собствения му разказ, който той охотно споделя с Хейстингс (това в случая сте вие).

Поредният пирон... знаете къде...

Много нелепо ми се видя и това, че Поаро честичко ни уведомява как няма да направи дадено нещо - така например казва, че „Поаро не би ходил пеша" или „Поаро не би слизал по тези стъпала", „Не би плувал тук...". Да, това е начин да се ограничи картата, по която можете да се движите, но кара героя да изглежда адски арогантен и някак стои неуместно. За мен не е логично един велик детектив да чака специален превоз, за да не си намокри крачетата, когато е по петите на предполагаем убиец. Дори и това може би също отнема елемента на „напеченост", който така осезаемо липсва тук...
Тъй като споменах, че всъщност играта се развива в разказа на Поаро, съществуват и моменти, в които вие спорите с него и го карате да направи нещо, което той самият не би искал. Това често се използва като източник на хумор и тук-таме има истински попадения като например в тоалетната на хотела, където Поаро не желае да надникне, независимо колко ни се иска на нас. В даден момент обаче и този тип хумор губи частица от очарованието си.

Толкова пирони...

В стила на приключението (ха, дори думата звучи неуместно в този случай!) тази статия се развиде доста монотонно, представяйки ви спретната купчинка от негативизми. Доста след средата й обаче смятам да вмъкна някоя и друга добра дума, ей тъй - за цвят. Или може би, защото просто очаквах много повече, когато я инсталирах. Атмосферата и историята й всъщност са добри. Казах го. Но как мога да дам висока оценка на Evil Under The Sun, когато тази история, макар и по принцип интересна, е поднесена така тромаво, а атмосферата не е ясно какво съпътства, защото нищо не се случва... Може би пък тази игра ме ядоса така именно затова, защото е един пропилян потенциал за наистина добро попадение и на теория има всички предпоставки да е нещо запомнящо се. На практика обаче е просто добър катализатор, който може да ви подтикне да се преборите с мързела си и да прочетете оригиналната книга. Мен поне ме тласка в тази посока, защото непреодолимо искам да разбера каква е причината за популярността на заглавието и защо именно то се е превърнало в игра. Ако все пак решите да играете, знайте, че задължително условие е или да сте фен на Агата Кристи, или куестаджия, който наистина страда от липсата на стойностни заглавия в този жанр напоследък.



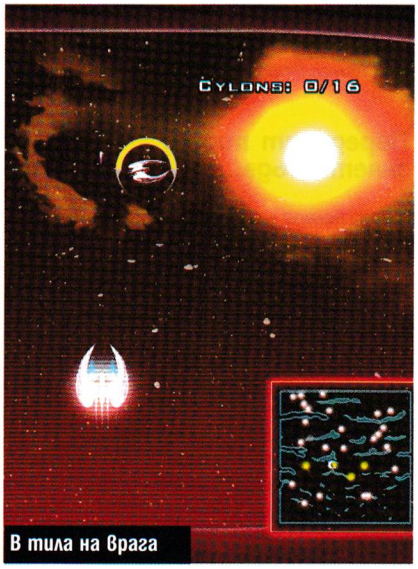
Жанр: **Аркада**
Издател: **Sierra Online**
battlestargalacticagame.com
Изисквания: **P 944 MHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC/XBox 360**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Нещо, някакво, такова...

Battlestar Galactica

Няма вече време и място за стелт



В тила на врага

Аз съм фен на BSG сериала. Не чак дай-хард фен, просто фен. Чакам с нетърпение четвъртия сезон и смятам, че сюжетната линия е добра, колкото и да е разтегната като локум на моменти и намирам сливонките... така де - сайлонките с номера 4, 5 и 6 за изключително готини мацки. Затова пощурях, като разбрах, че се готви PC игра по франчайза.

Ода на онеправданите

Значи за конзоли има страшно яки BSG игри. И то от доста време. А за PC вселената на Battlestar Galactica упорито бива пропускана. Вярно е, че има един мод за Homeworld, който обаче просто е фейслифт на оригиналната игра и нищо повече. Другата доста амбициозна модификация - Behind The Red Line в момента е със статус "закучена", така че не отдавам големи надежди. Но в крайна сметка и собствениците на "кашони" имат на какво да се порадват.

Първо и много важно - не тръгвайте към играта с големи очаквания. Това не е космическият симулатор, който ще ви хвърли в света на сериала. Това е една кратка, лекована и забавна игрица, пусната по-скоро да нагнети интереса около четвъртия сезон на сериала, отколкото да се тупа в гърдите и да се взема на сериозно. Супер опростеният и интуитивен геймплей пък са гаранция, че не само феновете на сериала ще и се израдват, а мултито е доволно зарибяващо.

Разни смоци...

Соло играта е изключително кратка. Около 10 мисии, проследяващи различни преломни моменти от историята на сериала. Ще трябва да покривате Аполо, докато взривява сайлонската рафинерия, да участвате в избора на нов топ пилот, да помогнете на "Exodus"-а от Нова Каприка и дори ще можете да преживеете двубоя с брутално лошия Скар. Включени са и соло мисията на Старбък и кораба "Резъректър", както и проникването в сайлонските редици на крилете на пленен Raider. За да го натъпчете брутално на металните сайлони и да измъкнете за пореден път Galactica и прилежащата й флотилия от цивилни кораби, ще разполагате с пълния набор от изтребители, добре познати ни от филма. Имате Viper - Mark II и VII, бойна версия на разузнавателния Raptor и дори невидимата самоделка на Старбък - Blackbird. С други думи - бърз слабо въоръжен кораб, балансиран, бавен и тежко въоръжен, и слабо брониран, но невидим. Всеки един от тях има неограничено количество от амуниции за оръдията и ракети с относителна степен на самонасочване. Сайлонските кораби (достъпни в мултиплейър), са същите 4 класа и се различават само по скин. Когато гръмнете нещо или някой, има голям шанс от него да излязат до две сфери. Зелената възстановява част от бронята, а лилавата ви дава турбо-мега-здрава-IWIN ракета. По-семпло от това и Гюро Пипилянкин не би могъл да го измисли.

Корабчетата (3D модели в изометрична среда) се управляват повече от лесно, като могат да правят добре познатите и типични за сериала акробатични номера - превъртане през крило, салто на 180 градуса за смяна на посоката, както и страничен "слайд" докато продължава да стреля.

Присъдата

От една страна, няма как да не съм разочарован, но от друга - не съм. Всички най-готини мелодии и звуци от сериала са налице, правейки играта автентична. Лесното управление, петминутните мисии и яките екшън моменти пък са достатъчно зарибяващи. Последният голям плюс на играта е, че има нещо адски ретро в нея - от епохата, когато можеше да сложиш по 8 игри на диск и да се забавляваш, без да му мислиш колко кинти ще налееш в PC-то вместо в себе си за следващия празник.

PULSAR GAMES

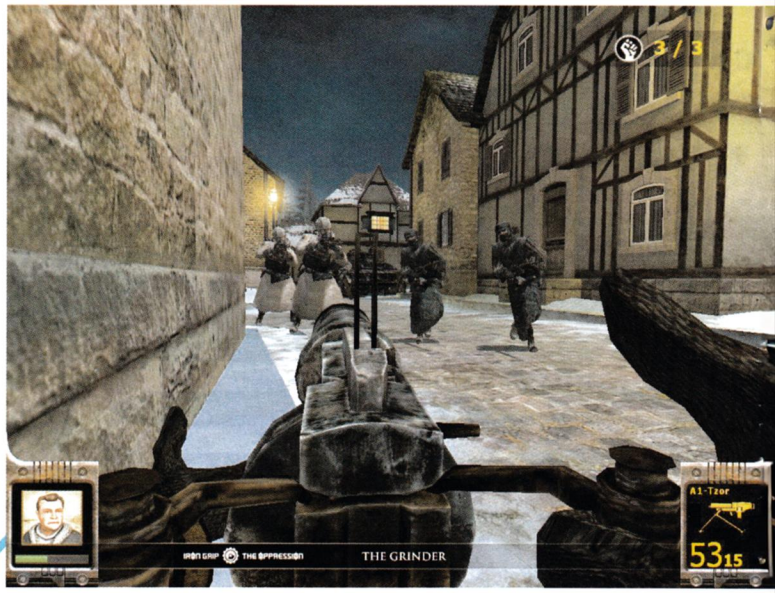
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

Пламен Димитров

Pimp my game

Завръщане в бъдещето



Back to the future: Hill Valley Mod за GTA: Vice City

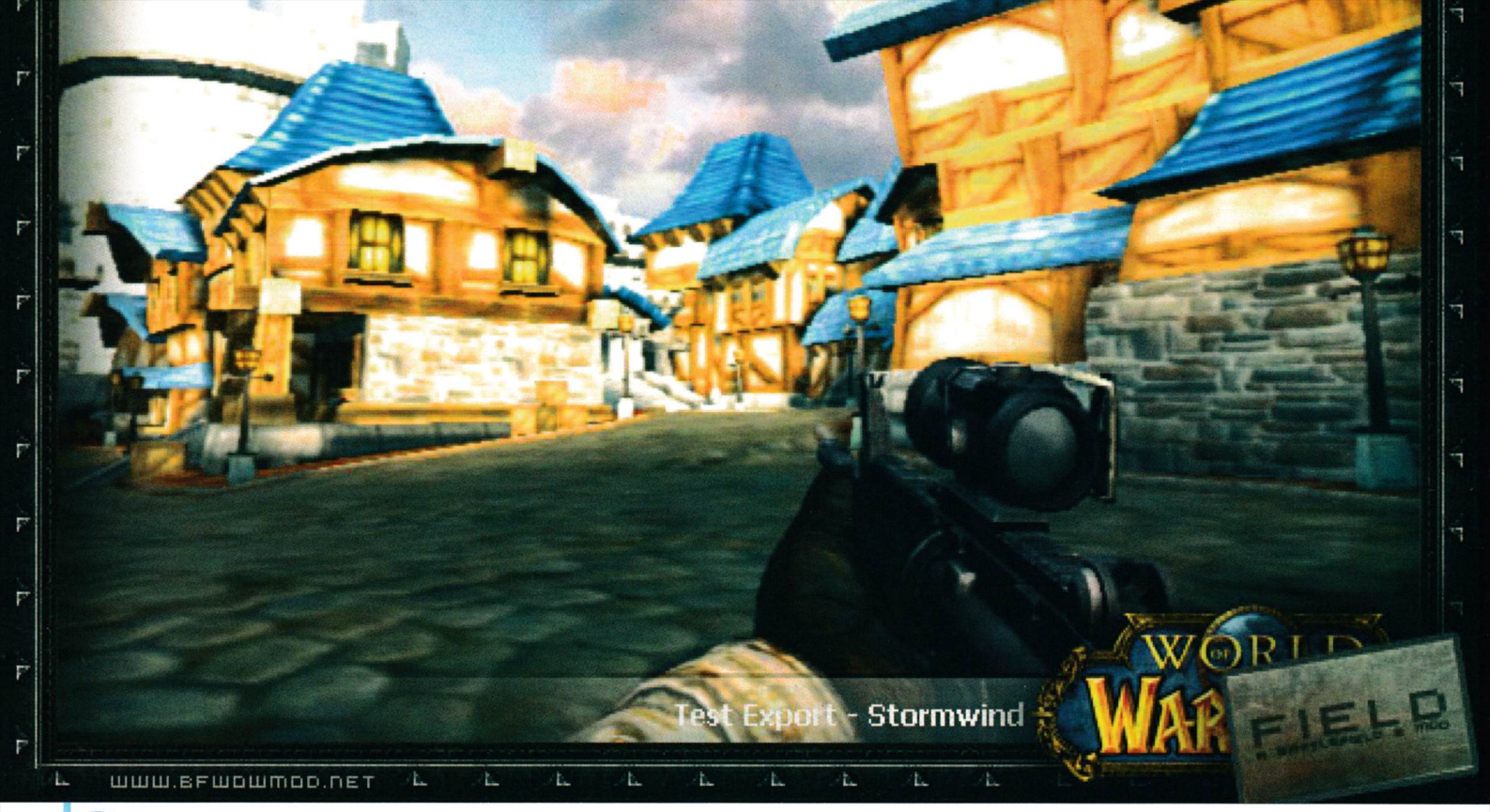
http://z3.invisionfree.com/GTA_Hill_Valley
Статус: Бета

Повечето от вас вероятно не помнят трилогията от близкото минало "Завръщане в бъдещето". Общо взето свежарска комедия за тинейджър и един леко откачен професор, които си правят разходки напред-назад из времето - от Дивия Запад до близкото бъдеще. Събитията и в трите филма са яко навързани помежду си и създават усещането за един адски дълъг, девет и нещо часов маратон.
Всички обаче знаем за Grand Theft Auto: Vice City и популярността ѝ сред модърите. Ето, че инатът на момчетата с идеите не подмина и филмите от поредицата "Back to the future". BttF: Hill Valley е един доста мащабен проект, който цели да пресъздаде събитията от кинолентата с помощта на гъвкавия енджин на GTA. Във филмите дуото главни герои използваха като метод за транспортиране префасониран автомобил De Lorean (придобил култов статус след това), който трябва да достигне определена (висока) скорост, за да се задействa машината на времето. Точно това ще трябва да правите и в модификацията. Има (или по-скоро ще има, когато/ако модът бъде завършен) цели пет времеви зони, в които можете да отидете: 1885, 1955, 1985, алтернативна 1985, и 2015. Всички тези локации ще имат различни пешеходци, радиостанции и автомобили (е, през 1885 може би ще са каруци). Всичко изглежда много впечатляващо. Остава само да се надяваме, че хората, занимаващи се с проекта, няма да го зарежат поради неоснователни причини като "истинска работа", "учене" или "гаджета". Докато чакате, можете да изгледате трите филма от поредицата - въпреки че са правени през 80-те, те са доста по-добри от повечето бози - пардон, комедии, излизащи напоследък.

Iron Grip: The Oppression Mod за Half-Life 2

http://www.isotx.com/index.php?view=3542
Статус: Готов

Iron Grip предлага изцяло нов ракурс, от който да погледнете на Half-Life 2. Концепцията е наистина интересна - става въпрос за мултиплейър ориентирана игра, в която участниците се разделят на два отбора. И поточно на отбор и играч. Един от участниците поема ролята на генерал на едната от двете фракции - Rahmos. Той играе мода като стратегия - може да строи нови единици и да ги направлява по картата. Всички останали се присъединяват към Съпротивата - те играят обикновен екшън от първо лице. Целта на Съпротивата е да убие вражеския генерал, а на Rahmos - да смаже бунта, като успее да контролира определен брой укрития на Ла Резистанс. Според мен идеята е адски оригинална и доколкото знам, никога не е била реализирана. Всички играчи командват NPC-та - да. Един играч командва останалите играчи - да. Но подобно разделение на отбори лично аз виждам за пръв път. Дано не е за последен. Проблемът с тази модификация е, че е ужасно непопулярна и сървърите са хронично празни, но предполагам, че това ще се промени с времето и пускането на още съдържание.



Warfield
Мод за Battlefield 2

http://bfwowmod.net/
Статус: Незавършен

Ще го кажа направо – това е мод, който пренася шутър във вселената на World of WarCraft. Уоу. Никога не съм предполагал, че подобно нещо е възможно, но явно някой се е сетил. Местата, в които ще можем да се пуцаме, са добре известните ни (или поне на тези от нас, които кихат определено количество евро на Близард месечно) Stormwind, Ironforge, Warsong Gulch (където ще има Capture the flag режим на игра), като оръжията ще са стандартните такива от Battlefield 2. Също ще можем да избираме между няколко раси от света на WarCraft като нощни елфи, орки, немъртви и други. Проектът е в ранен стадий на разработка и авторите си признават, че са готови с едва 30% от съдържанието. Но това определено е модификация, която си заслужава да бъде следена.
Battlefield 2 в World of WarCraft. Просто уау.

Black Mesa
Мод за Half-Life 2

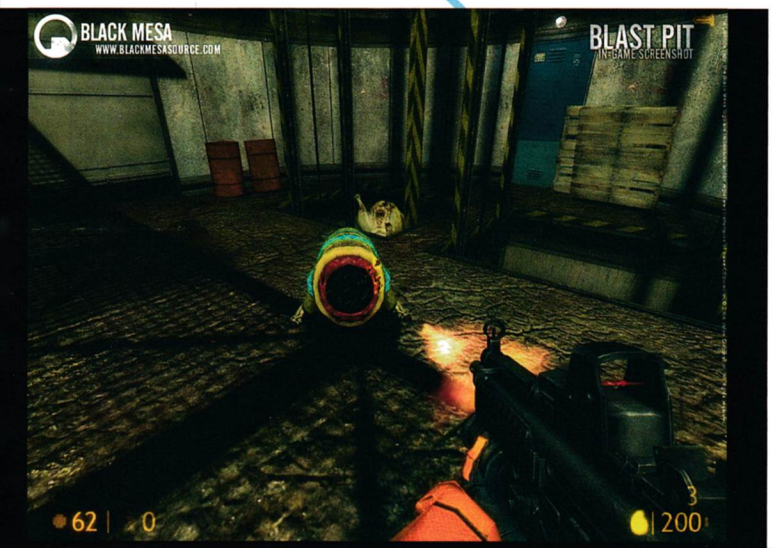
http://www.blackmesasource.com/
Статус: Незавършен

Проектът Black Mesa е ни повече, ни по-малко, пресъздаване на оригиналния Half-Life със Source енджина на втората част. Стоп! Момент! Ама това вече го има, ще кажете – самите Valve издадоха HL: Source. И ще сте прави, но според отбора модери, които стоят зад Black Mesa, това издание не е било достатъчно добро. Те са си намислили да пресъздадат всичките 18 нива на оригинала, като оставят и своя отпечатък по пътя – нивата няма да са едно към едно, а ще им бъдат добавени множество нови, на пръв поглед незначителни подробности (а както казват старите компютърджии: "Бил Гейтс е в детайлите"). Разработчиците твърдят, че на практика няма да правят нищо ново, но всичко старо ще бъде ново по свой начин. Объркващо? Да.
Още по-детайлни модели, нов саундтрак, подобрен изкуствен интелект, кооперативен режим, при който да изиграете сингълплейър частта с приятелчета – това са само част от нещата, присъстващи в завършената версия. Честно, ако това се разработваше от Valve, вече щяхме да палим факлите и да точим секирите, но щом идва от мод-общността – дайте го насам!

Nehrim - At Fate's Edge
Мод за The Elder Scrolls IV: Oblivion]

http://www.nehrim.com/
Статус: Незавършен

Този мод е един от малкото за Oblivion, които нямат нищо общо с оригиналната история, не добавят нови чудовища и не променят цвета на бутоните. Nehrim е разработка на немски тим, който има зад гърба си две модификации за предишната игра от серията – Morrowind. За съжаление и двата са на езика на Гьоте&Шилер, така че момчетата са решили да направят нещо разбираемо и за англоговорящите. Амбицията им е да създадат ролева игра с елементи на екшън, а не екшън с елементи на RPG – това е основната им критика към Oblivion. Във филмчето, което е единственото нещо на сайта им в момента (и което се озвучава от някой, чийто глас звучи подозрително подобно на този на принц Артас), са забелязват доста умело направени модели, както на архитектура и дизайн на нивата, така и на противниците. Германците, заели се с проекта, определено имат талант. Това, което естествено нямат, е дата на излизане, но да се надяваме, че няма да се размотават много.



Жанр: **Куест**
Издател: **Sierra On-Line**
www.vintage-sierra.com
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Приказка за доброто и... доброто

King's Quest

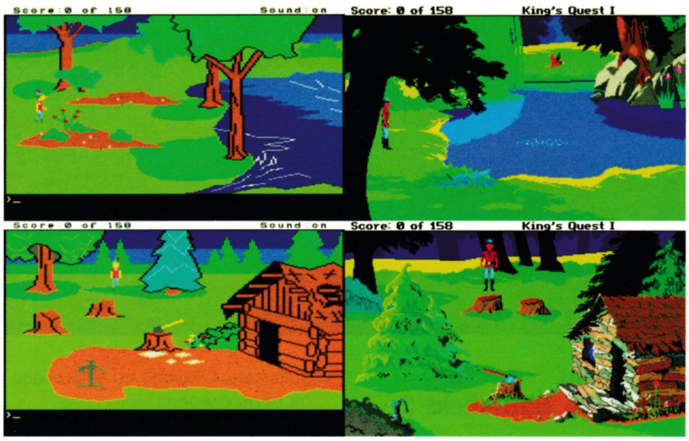
Няма нищо по-класическо от приказката за момъка, който ще завърши историята на бял кон и с красива принцеса в скута, след като е спасил кралството, което има нужда от герой, и е спечелил на своя страна стария крал. Независимо от началната точка и премеждията, чрез които момчето ни демонстрира колко е благородно и силно, неговата героичност неизбежно го приковава на трона като наследник на стария мъдър владетел. В нашия случай интересното обаче е, че това не е битка между доброто и злото, защото тук истинско зло няма и повече точки ще получите, ако не търсите пътя на насилието, а наказвате "не дотам добрите" възможно най-хуманно. :) Всичко това се случи някога много, много отдавна, когато куестовете тепърва прохождаха и хората не знаеха, че им предстои златна ера. Времена, които днес са отдавна забравени и при "думата" куест човек си спомня по-скоро за свои повъзрастни роднини и приятели, играли този жанр (там отзад: моля, не вдигайте нетърпеливо ръка – и аз съм ги играла – и да, толкова отдавна беше.

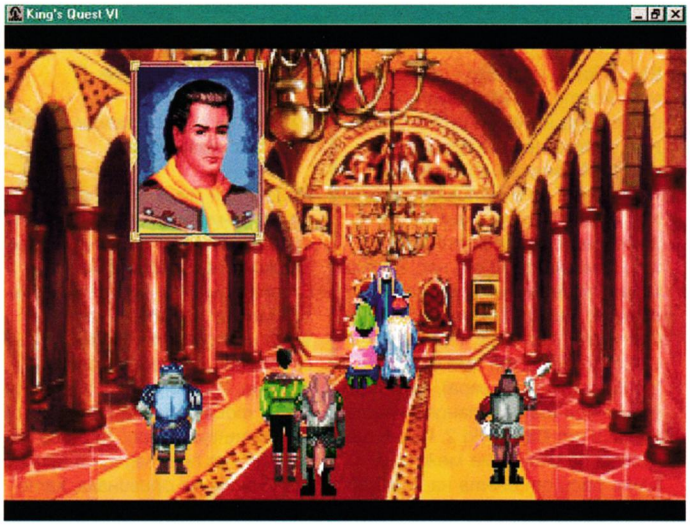
1983 г.

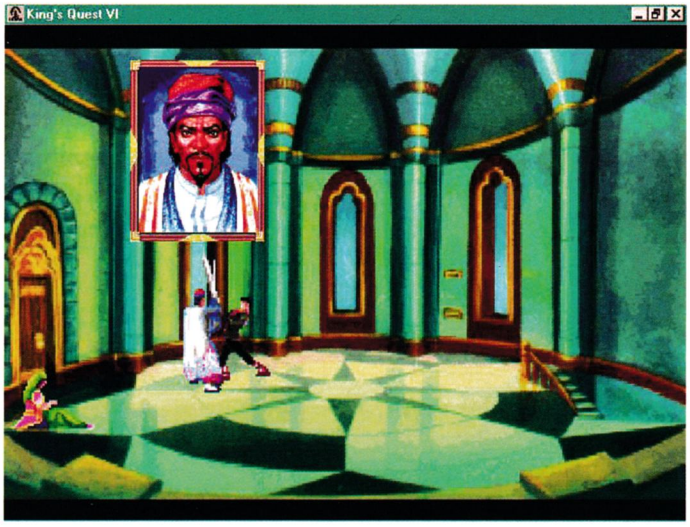
бележи първата поява на King's Quest: Quest For The Crown. Там сър Graham е още в ролята на момчето, което тепърва ще се доказва. Историята, както вече споменах, няма начин да не я знаете, дори и да не не сте се сблъсквали с конкретните имена, дадени на героите тук. През 1984 г. следва преиздаване поради големия интерес. Година по-късно излиза и втората игра от поредицата - Romancing The Throne. Така колелото се завърта и серията набира скорост с поредните фентъзи истории в света на кралството Daventry. С течение на времето и с развитието на нови и нови сюжетни линии, които опасват сагата, кралството се превръща в магическа земя, в която се преплитат различни периоди от историята, приказни и митологични концепции. Така например можете да попаднете в обстановка от Средновековието, да срещнете древногръцкия минотавър или красавицата и звяра. Интересният начин, по който всичко е омесено, няма еднозначно обяснение, въпреки че авторите неведнъж си търсят оправдание за това. Истината обаче е, че това е най-чаровната черта на поредицата и именно тези познати персонажи и места са солта в манджата. Използваните истории най-често имат

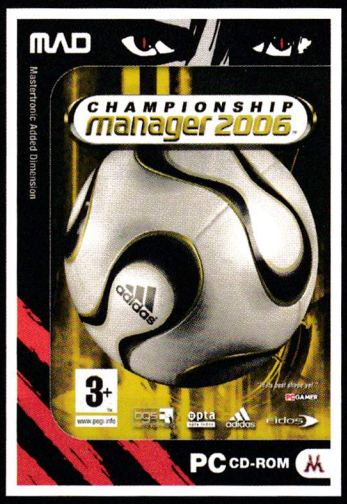
келтски, древногръцки или римски корени

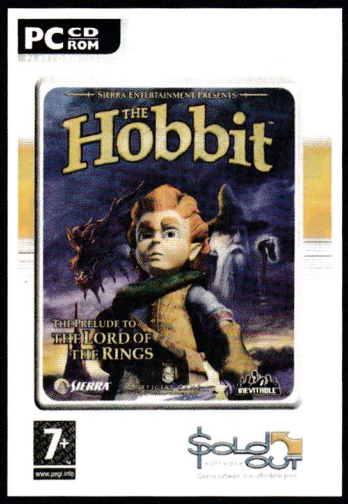
Магически светове на King's Quest дефилират на геймпазара чак до 1998 г., когато излиза осмата част - Mask of Eternity. В нея главната роля за пръв и последен път е предоставена не на вече коронования Graham, а на момче, което няма пряка връзка с рода му (попълнен с кралица Valance, двамата му сина близнаци и очарователна щерка). Сега играете от името на Connor Mac Lyrr. Тук вече има по-осезаемо присъствие на RPG и action елементи и очевидно сте попаднали в графата „напън за нещо ново". Фенове обаче не оценяват този опит и той търпи неуспех. Геймпазарът сваля короната от поредицата, за която и днес се носят слухове, че може да бъде подновена отново. Засега нов опит прави геймстудио, което е фен на серията, но създателите на оригинала не дават съгласието си подготвяната игра да носи името King's Quest. Затова началото на фенската трилогия се очаква да носи само названието The Silver Lining. Този отказ за името дава повод и за спекулации с намеренията на създателите да пуснат своя версия, но засега няма нищо конкретно по въпроса...





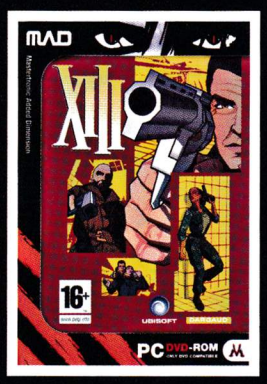


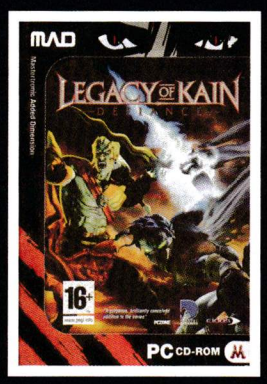


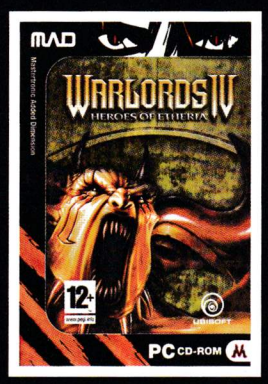


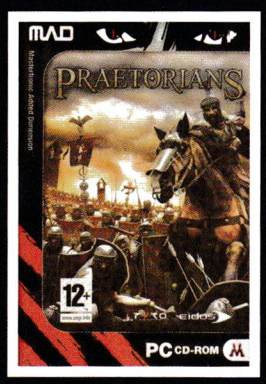
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

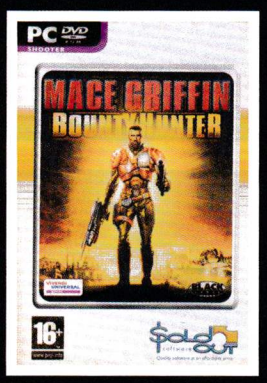
19.90 лева

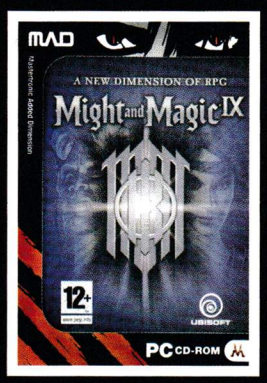


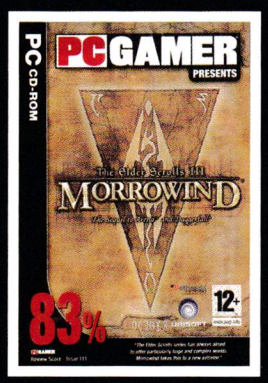


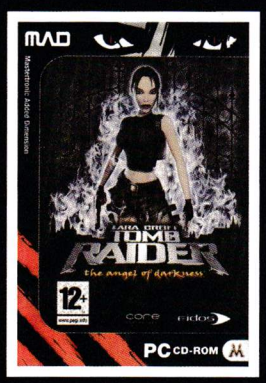


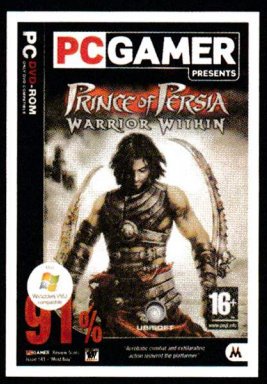


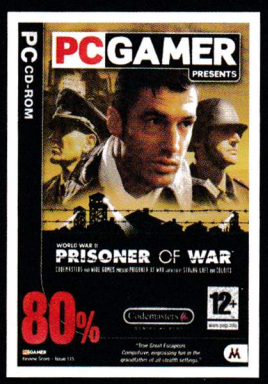


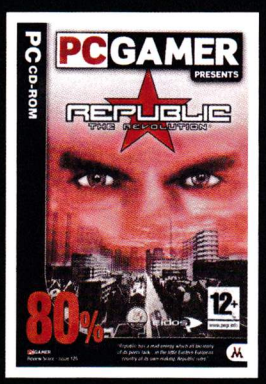








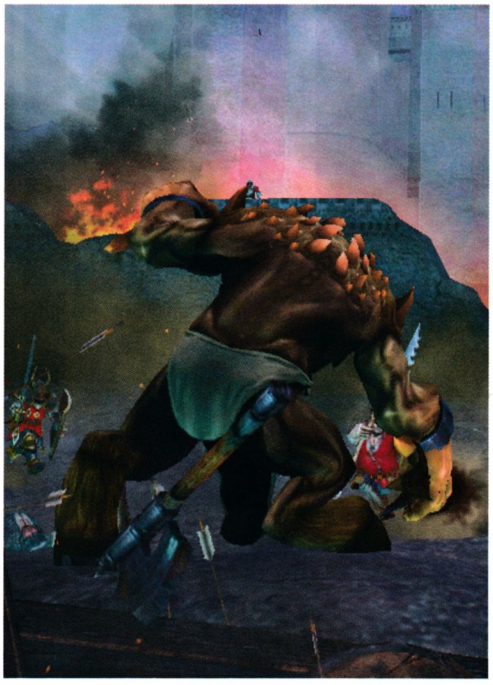




Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

Георги Панайотов

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East



Вторият експанжън за последната, пета част на суперхитовата стратегическа поредица Heroes успя да надскочи всичко, правено до момента. Мога да го сравня единствено с разширението The Shadow of Death, за тройката по мащабност и въведени промени. Не само че добави една нова раса и възможността да се комбинират различни артефакти в сетове, играта увеличи с една трета количеството на единиците, добави Random editor на карти и почти напълно измени мултиплейър режимите. В този гайд ще се спрем подробно на новата раса, и по-специално на доста оригиналната ѝ специфика – Rage-а. Ще хвърлим едно бързо око на новите магии и артефакт сетове, както и на базовите промени направени с някои от другите раси.

Глобални промени

В играта е въведен произволен генератор на карти, който можете да използвате както за единични, така и за мултиплейър сражения. Той е добре познат на феновете на третата част на поредицата и внесе доста голяма доза свежест, тъй като наличните до момента карти просто бяха малко. Сетовите артефакти, са добре познатите ни от първите две части предмети. Разликата е, че, ако имате два или повече артефакта от даден сет, започват да се натрупват различни допълнителни бонуси. Почти всяка раса има специфичен сет от предмети с ниско ниво/цена, които са перфектни за ранните стадии на играта и мултифункционални сетове за късните.

Некротата вече имат ново умение. Вместо в края на всяка мисия да вдигат като скелети определен процент от избитите живи същества, те разполагат с определено количество некромантски точки всяка седмица. В края на всяка битка сами можете да изберете какви и колко същества да възкръснат от мъртвите и да се присъединят във вашите редици, в зависимост от точките с които разполагате. Вече можете да вдигате дори елитни крийчъри и да ги трансформирате в немъртви дракони. Точките се генерират в зависимост от нивото на умението Necromancy на всеки герой и неговия level (герой 5-то ниво с Expert Necromancy дава по-малко точки от герой 25 левъл). В зависимост от избитите същества вдигнатите могат да бъдат ъпгрейднати или не. Ако са – то вие можете да изберете най-подходящото за армията си подобрение.

Всички единици имат още едно ниво на ъпгрейд, като разлика в цената на подобрените същества няма. Втората версия на ъпгрейда не е задължително посилна, просто променя уменията на дадената единица и ролята ѝ. С новите ъпгрейди идват и нови, специфични за всяко същество умения.

Напълно обновен е списъкът с герои за Duel мултиплейър опцията, за да е адекватен към новите единици и стратегиите, които те предлагат.

"Ордата се строява... за последен пъ-ъ-ът!"

Оркските единици са може би най-интересни, тъй като има доста сериозна промяна между двете версии на ъпгрейдите им. Явно дизайнерите са работили върху тях с най-голямо желание и са вложили огромна част от креативността си, тъй като при другите раси това разнообразие го няма. Единствено и при орките имате интерес да разполагате по един и същ юнит, но с различно подобрение. Типичен пример за това са гоблините. Траперите са безценни със своите капани, докато прецакващото магии умение на шаманите ще ви свърши страхотна работа срещу единици и герои. И двата типа кентаври са идеални стрелци, въпреки че единият е по-тясно специализиран в ръкопашния бой. Най-голяма е дилемата при избора на ъпгрейд за Warrior-ите и Slayer-ите.

Първият вариант ви дава чисти щети, и то по два пъти, но много малко издръжливост. Ще е нужно да отделяте повече мисъл при изграждането на атаката, така че първо някоя друга единица да удари жертвата, за да поеме retaliation щетите, преди да го налазите. Втората им ъпгрейднатa версия (Warmonger и Chieftan) е доста послаба в атака, но Warmonger-ът има шанс да скочи и да поеме удара, насочен към близка единица, което го прави прекрасен за защита на кентаврите, шаманките и гоблините. Chieftan-ът пък освен по-високата броня, има аура, увеличаваща инициативата на всички околни приятелски войски с +1.

При шаманките изборът също не е лесен. Earth daughter-ите имат изключително опасното умение Swift Attack – тоест, ако враг е под ефекта на магията Slow (която те могат да направят), то той не отвръща на удара им. Макар и кекави, те нанасят сериозни щети, а още първият Rage Level им увеличава инициативата безбожно много. Комбинирайте го с умението Powerful Blow (героят ви да удря целта на избраната приятелска единица, всеки път, когато тя направи атака) и вижте как за броени секунди 15 шаманки свалят 70 треанта или ангела, без да дадат и една жертва. Вторият ъпгрейд на шаманките – Sky Daughter пък са за любителите на магията. Лесно се работи с тях – първи ход, папкат гоблин, за да напомпат маната си. Втори ход – пускат в обръщение Chain Lighting магията. Перфектни за големи скупчвания от лошковци, но когато имате само 1 или 2 вражи формирования, магията се обръща срещу вас, защото започва да отскача и по вашите единици.

Изборът ви между Foul Wyvern и Paokai ще се гради на личните ви предпочитания. Първият нанася повече щети и заразява с отрова жертвата си, но регенерацията му е фиксирана стойност. Вторият пък издържа доста повече, нанася демидж не само на избраната цел, но на всички около нея и може да папка телата на мъртви врагове и другари, за да възстановява изгубените до момента бройки в собствените си редици.

Циклопите са истински машини за унищожение

но много внимавайте с тях. И двете ъпгрейднати версии, могат да се използват като стрелци – мятайки гоблини по противника (винаги е удачно да сложите гоблините между циклопите и шаманките). Untamed Cyclops е зверски могъщ, може да руши дори крепостни стени. Но за да е максимално ефективен, е нормално да го поставите в средата на формацията си и точно тук идва големият проблем. Когато нанася удар, той не разпознава враговете от приятелите и просто всичко в съседство с него търпи щети. А ако е сложен в средата на колоната, най-често компютърът и всеки хитър играч ударят първо него. Последвалият ответен удар избива всичко в радиус от две полета. За това Bloodeyed Cyclops-ът е по-добрата оферта. Пак може да порази повече от една цел, но го прави в права линия (също като драконите, така че внимавайте как си подреждате войските около него. Всяка успешна негова атака намаля Късмета (Luck) на жертвата с 3 единици. А и на последно място, но не по важност – циклопите смърдят ка-

Новите магии

Arcane Crystal
Създава кристал на желаното място, който стои там до края на битката или докато не бъде разрушен - удобно за предпазване на стрелците.

Blade Barrier
Замества Fire Wall и създава стена от остриета, с 75% Defense от Range и магически атаки. Ако бъде атакувана, щетите, които поема, се трансферират на атакуващия.

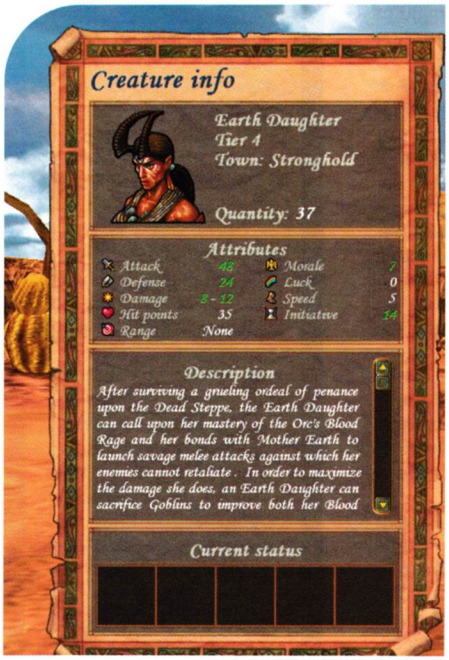
Deep Freeze
Замразява целта, намалявайки скоростта и инициативата ѝ, нанася солидни щети и след това допълнителни всеки ход, докато магията е активна.

Divine Vengeance
Нанася щети на избраната единица, като количеството зависи от броя избити от целта жертви

Regeneration
Целта придобива health regeneration умението.

Summon Hive
Създава гнездо с оси, ндешд атакува произволна вража единица до края на битката, или докато гнездото не бъде разрушено.

Vampirism
Безумно полезна магия, даваща всички Undead атрибути на избраната единица, както и умението Vampirism. С тази магия можете да сте сигурни, че няма дадете и една жертва в произволна битка.



то стрелци.

Когато кръвта закипи – Blood Rage

Орките се създадени чрез експериментиране с демонична кръв. Целта е била да се постигнат най-добри резултати в бойните качества на избраните същества. Това демонично влияние се проявява със събирането на агресия в оркските воини. Всяко тяхно действие (или бездействие) се отразява на яростта им, а колкото повече Rage събират толкова по-опасни стават, отключвайки определени скрити бонуси.
Всички орки (без единиците Wyvern, Foul Wyverns и Paokais, които са се присъединили към тях след експеримента) имат Rage скала. Във всяка битка започват от 0, като бавно я попълват. Успешна атака носи 100 точки за тяло единиците, и 50 за стрелковите. Успешна магия носи 40, а убиването на всеки вражи стак (включително и призовани същества) дава 20 точки.
Ако произволна единица поеме щети (магически или нормални), тя губи Rage. Принципно събраният Rage абсорбира половината от щетите – затова един удар може да източи над 1000 точки Rage. Има три нива на ярост:
Rage Level 1: 200 Rage точки
Rage Level 2: 500 Rage точки
Rage Level 3: 1000 Rage точки
Rage-ът е уникална расова характеристика и най-близкият ѝ еквивалент са елементъл вериге при Тъмните елфи. Всеки град има сграда, която след построяването си дава по 50 точки ярост в началото на всяка битка (ефектът се натрупва – така че колкото повече, толкова повече). А героите могат да добавят към специалните си умения, такива даващи допълнително rage при правенето на shout-ове и при получаването на морал на дадена единица.
За да могат единиците ви да стигнат до трето ниво Ярост, трябва да имате умението Expert Blood Rage. То също така позволява до 70% от поетите от съществото щети да бъдат абсорбирани от събраните до момента точки ярост.
Rage бонусът е различен за всяка единица – за да видите точния ефект – цъкнете по време на битка с десен бутон два пъти върху избрания юнит. В карето, което се отваря, ще видите колко rage нива е постигнало и какви бонуси има от тях.
Основно войските ви ще получат увеличение на инициативата, скоростта и жизнените си точки.
Ще губите точки Rage от следните действия.
Защита (defending): -30 Rage точки
Изчакване (Waiting_ -100 Rage точки
Пропускане на ход заради лош морал Morale -80 Rage точки
Активиране на гоблинското умение Cowardice -100 Rage точки
Слепота (от магията Blind, умението на еднорозите или парализата на вампирите) -100 Rage точки за всеки пропуснат ход
Bash, Warding Arrow и други умения, свалящи инициативата на приятелски юнит -20 Rage точки
Страх (Fear – от магиите, вика и специалните умения на някои единици) -100 Rage точки за уплашеното същество
Life Drain, Weakening Strike -90 Rage точки

Voodoo people, magic people

Варварите не разполагат с конвенционални магии, а с бойни викове и тотеми. Бойните викове се учат от всеки герой (стига да има подходящото умение), след като построите еквивалента на магическата кула в даден град и доста приличат на руните на джуджетата, само че изискват мана, а не ресурси, за да бъдат използвани.
На тотема се записват 4-те магии за стратегическата карта – призоваване на лодка и същества, телепорт по картата или до най-близкия град. Всеки герой може да закупи някое от 4-те нива на тотема, но едва, след като стигне до определено ниво, ще може да използва дадената магия.

Варваски умения

Ултимативното варварско умение е Absolute Rage – в началото на всяка битка дава 500 Rage на войските ви. Можете да го достигнете още на 25-то ниво, стига да изберете правилните умения. Ще ви трябват Expert Attack с Battle Frenzy, Stunning Blow (изисква Powerful Blow) и Excruciating Strike. Expert Leadership с Recruitment, Battle Elation (изисква Memory of Our Blood) и Divine Guidance (изисква Stunning Blow). Последното задължително умение е Expert War Machines с Catapult, Goblin Support и Brimstone Rain (изисква Might Over Magic).
Преценете сами дали ви върши работа, но на по-малки карти, на които е трудно да се развиете над 25-то ниво, е по-добре да заложите на други умения (примерно троен изстрел с балистата). Expert Ligistics мисля, че е задължително за всеки герой, независимо от расата му. А Expert Shout ще вдигне в пъти ефективността на героя ви.
Тъй като орките мразят магията, имат четири умения Shatter Summoning, Dark, Destruction и Light Magic, които потискат магиите от въпросната школа на противника и дори могат да ги обърнат срещу него, макар и почти неизползваеми за кампанията (различни типове опоненти), те са перфектни за мултиплейър. Играч с тъмните елфи или демоните със сигурност залага на Destruction, а елфическите и некро герои прекалено много разчитат на summoning магиите за победа.

На финал

Надявам се гайдът да ви е бил полезен в новите ви приключения, а ако още се чудите дали да си вземете и изиграете Heroes V – не се колебайте, действайте!

КОЛЕДНО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция „МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. „Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС. За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason ... cheat192
Age of Empires 2 ... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt ... cheat202

B

Battle Mages ... cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes ... cheat185
Battlestations: Midway ... cheat186
Bionicle Heroes ... cheat187
Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Call of Juarez ... cheat172
Cars ... cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure ... cheat174
Celtic Kings ... cheat175
Chicken Little ... cheat221
Civilization 4 ... cheat176
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
NEW Clive Barker's Jericho ... cheat235
Commandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
NEW Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236
Cossacks II: Napoleonic Wars ... cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Darwinia ... cheat159
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3 ... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II ... cheat167
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226
Eragon ... cheat155
Europa Universalis 3 ... cheat157

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point ... cheat147
NEW F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
FlatOut 2 ... cheat150
Freelancer ... cheat151
Full Spectrum Warrior ... cheat152

G

Gangland ... cheat141
Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Hellforces ... cheat132
Heretic 2 ... cheat133
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate ... cheat135
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

playstation
cheat line

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

I

Icewind Dale 2 ..... cheat124
Indigo Prophecy cheat125
Infernal cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy cheat121
Joint Task Force cheat122
James Bond 007: Nightfire cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights cheat227

K

Kingpin: Life of Crime cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child cheat118
Kohan II Kings of War cheat119

L

Lego Bionicle cheat109
Lego Racers 2 ..... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy cheat111
Lego Star Wars cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King cheat115
Lords of EverQuest cheat116

M

Maelstrom cheat207
Mafia cheat98
Maple Story cheat99
Marc Ecko's Getting Up cheat100
Marvel Ultimate Alliance cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medal Of Honor: Airborne cheat225
Medieval 2: Total War cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon cheat93
Neverwinter Nights cheat95
Neverwinter Nights 2 ..... cheat96
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer cheat228
No One Lives Forever 2 ..... cheat97

O

Overlord cheat220

P

NEW Painkiller: Overdose cheat233
Patriots: A Nation Under Fire cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within cheat89
Prey cheat90

Q

Quake 4 ..... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids cheat75
Real War cheat76
Red Faction 2 ..... cheat78
Reservoir Dogs cheat79
Resident Evil 2 ..... cheat80
Resident Evil 3 ..... cheat81
Resident Evil 4 ..... cheat82
Return to Castle Wolfenstein cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots cheat85
Rome Total War cheat86
Rush for Berlin cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl cheat205
S.W.I.N.E cheat43
Sacred cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep cheat48
Sid Meier's Pirates cheat49
Silent Hunter 2 ..... cheat50
SiN cheat51
SiN Episodes: Emergence cheat52
Singles 2: Triple Trouble cheat53
Snoopy vs. The Red Baron cheat55
Snowboard Park Tycoon cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix cheat57
NEW Soldier of Fortune: Payback ..... cheat 232
Soldiers: Heroes Of World War II cheat58
SOLDNER: Secret Wars cheat59
Soul Reaver 2 ..... cheat60
Spiderman: The Movie cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory cheat62
Splinter Cell: Double Agent cheat63
Starcraft cheat64
Starcraft: Brood War cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ..... cheat67
Star Wars: Battlefront cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse cheat73
SWAT 4 ..... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan cheat23
Taxi Racer London 2 ..... cheat24
Taxi Racer New York 2 ..... cheat25
Test Drive 6 ..... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game cheat29
The Hulk cheat31
The Sims: House Party cheat32
The Sims: Makin Magic cheat33
The Sims 2 ..... cheat34
The Sims 2: Bon Voyage cheat223
The Sims 2: Nightlife cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Pets cheat37
The Sims 2: Holiday cheat38
The Sims 2: Open for Business cheat37
The Sims 2: Seasons cheat209
Titan Quest: Immortal Throne cheat210
Tomb Raider: Chronicles cheat38
Tomb Raider: Legend cheat39
True Crime: NY City cheat40
True Crime: Streets of LA cheat41
Two World cheat216
Tzar cheat42

U

UberSoldier cheat14
UFO: Afterlight cheat211
UFO: Aftermath cheat15
UFO: Aftershock cheat16
UFO Extraterrestrials cheat217
Ultimate Sonic Chaos cheat17
Ultimate Paintball Challenge cheat18
Ultimate SpiderMan cheat19
Uplink cheat22
Unreal Tournament 2004 ..... cheat20

V

Vietcong 2 ..... cheat12
Vivisector: Beast Within cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal cheat3
Warcraft 3 ..... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault cheat8
Warhammer: Mark of Chaos cheat9
World in Conflict cheat229

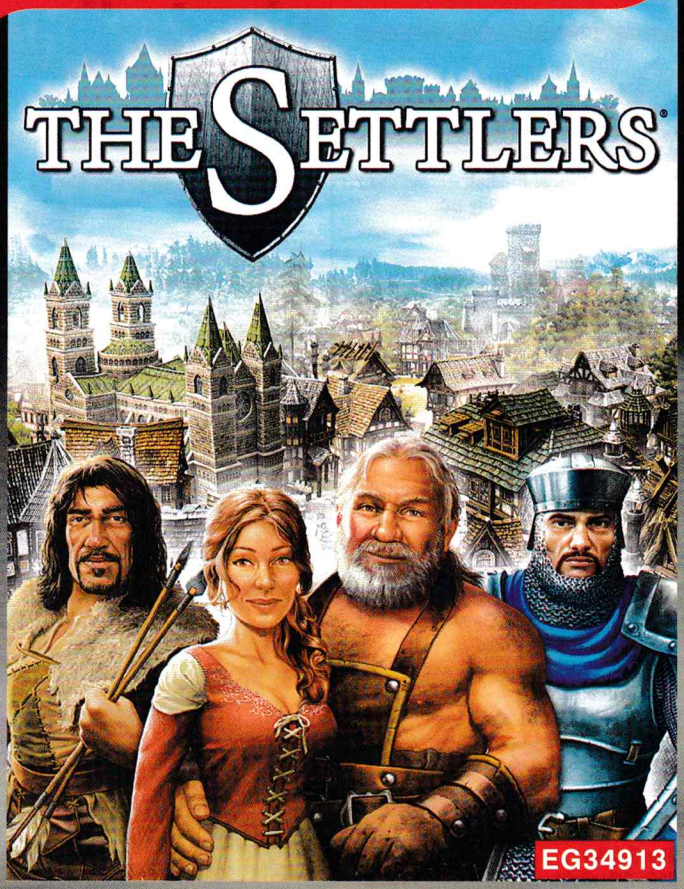
X

X3: Reunion cheat10

Z

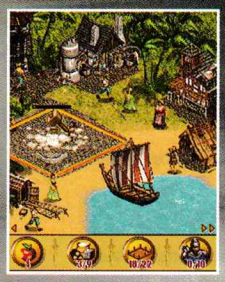
Zoo Empire cheat11

7 Sins cheat945
Bully cheat919
Canis Canem Edit cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ..... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ..... cheat937
Eragon cheat924
FIFA 07 ..... cheat925
Final Fantasy 12 ..... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties cheat922
Ghost Rider cheat913
God of War 2 ..... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver cheat911
Guitar Hero 2 ..... cheat915
Jaws Unleashed cheat902
Just Cause cheat921
Karaoke Stage cheat942
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy cheat906
Lord of the Rings: The Third Age cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ..... cheat917
Medal of Honor: European Assault cheat939
Mortal Kombat: Armageddon cheat938
Need for Speed Carbon cheat931
Piglet's BIG Game cheat926
Pimp My Ride cheat912
Red Ninja: End of Honor cheat904
Rogue Galaxy cheat918
Scarface: The World is Yours cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault cheat916
Spider-Man 3 ..... cheat941
Splinter Cell Double Agent cheat935
Street Fighter Alpha Anthology cheat903
Superman Returns: The Videogame cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning cheat934
The Sims 2: Pets cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ..... cheat910
Tomb Rider Anny cheat943
Tony Hawk's American Wasteland cheat908
Tony Hawk's Project 8 ..... cheat929
Total Overdose cheat932
Transformers: The Game cheat944
Urban Chaos: Riot Response cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ..... cheat927



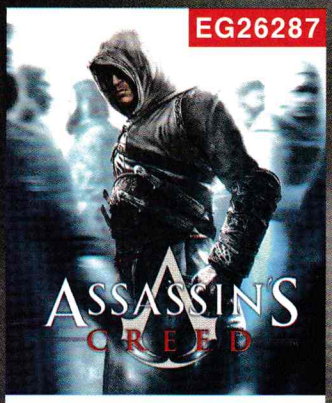
С появата на The Settlers за мобилен телефон трансформацията на телефона като пълноценна гейминг алтернатива трябва да се счита за завършена. Оттук насетне всички заглавия, които ще се появяват за двуинчов дисплей ще трябва да се коментират като "преди" и "след" революцията на този стратегически хит. The Settlers е увлекателна, вълнуваща, невероятно интересна и адски зарибяваща. Концепцията на Java версията е същата като на PC-първообраза - вашата роля е да изградите функционираща икономика на вашето селище, да отбиете атаките на зловещите викинги и да спасите собствените си жени. Подобна задача вероятно изглежда повече от лесна на пръв поглед, но всъщност ще ви отнеме поне няколко дни, докато превъртите мисиите на мобилните сетлъри. Може би единствената критика към тази невероятна игра е нейната краткост. 12 нива просто не стигат! След като изиграх всичките мисии, почувствах пустота – същото тъпо чувство на прецакано камиче, което ме е обхващало след първото успешно изиграване на Civilization, на Command Conquer или на Diablo. Защото The Settlers не е просто поредното развлечение за междучасието – в мисиите си ще трябва да строите мини, дъскорезници, да се грижите за изхранването на своите сетлъри, да управлявате ресурсите си и да предвиждате изчерпването им, така че все пак да ви стигнат. Някои от мисиите са коварни и подвеждащи. Така например ще можете да строите едновременно мина за злато и каменоломна. Въпрос на тактика и стратегия е да предвидите кой от двата ресурса ще свърши пръв, така че да подредите приоритетите си. Ако Gameloft имат планове за продължение, то по-добре да го пускат скоро. Защото обективната ми преценка за всички други Java игри никога няма да е същата без спасителната доза Settlers всеки ден.

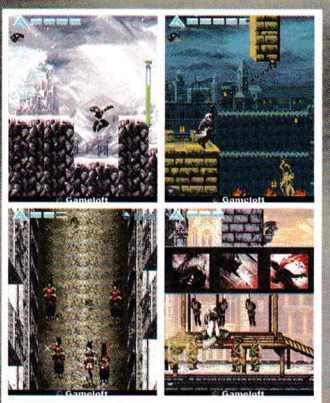
ОЦЕНКА: 100 %



gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

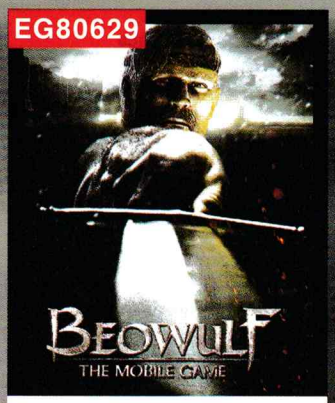
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ





Докато Assassin's Creed е отложен за PC за неопределен миг през 2008 година, вече можете да играете новата убийствена игра за екзекуции и други конспирации през мобилния си телефон. Упражнение по ловкост, гъвкавост и съобразителност – препоръчваме ви я, ако обичате подобен вид забавления. Влизате в ролята на професионалния килър Алтаир, който е част от религиозния орден на Хашишините. Действието се развива по време на третия кръстоносен поход, а унищожителните действия на Алтаир се случват в Дамаск, Йерусалим и Акра. Assassin's Creed е доста приятно нарисуван и добре изглеждащ, макар че липсата на 3D ефекти и изометрична перспектива са разочароващи. Екшън моделът обаче е изпипан в детайл, като с напредване на нивата ще разкривате нови оръжия, нови предизвикателства и още повече удоволствие. Много важен елемент в играта е възможността да се скриете и промъкнете изотзад, докато в крайна сметка се изправите срещу целта на вашата мисия. Тревожно е, че убиването може да бъде толкова забавно занимание. Много тревожно дори...

ОЦЕНКА: 94%



Кратък урок по старогерманска литература – Беоулф е поема на героичния епос. Действието се развива в Дания на крал Хродгар, а героят (самият Беоулф) трябва да се справи с чудовището Грендел, което напада пируващите армии на Хродгар и изяжда войниците му. Старите германски легенди са гаранция за много екшън, макар и трудно разбираем за съвременните ученици. Beowulf: The Mobile Game е чудесна алтернатива за всички ленивци по история, за да научат нещо повече за епохалните битки от миналото. В своята същност това е крайно интензивна екшън игра, която няма да ви остави да скучаете нито за миг. Сръчността и бързината на рефлексите са ключови за успешното завършване на отделните мисии. Отличната система за водене на битки, както и относително сложният геймплей превръщат Beowulf: The Mobile Game в постоянно изкушаващо предизвикателство – този път няма да се предам пред морското чудовище, сега няма да падна по хлъзгавата плоскост, оттук насетне ще търкалям по-усърдно каменната топка, за да избивам враговете си с нея. Вълнуващо, наистина – коледните хитове тази година не разочароват.

ОЦЕНКА: 93%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

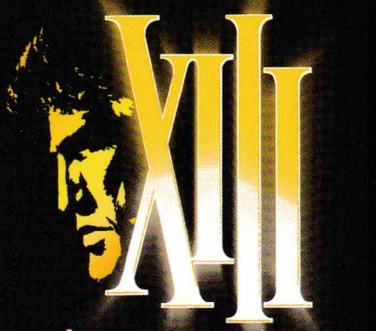
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ОТЪРВИ СЕ ОТ ШАЙКАТА УБИИЦИ, КОЙТО СА ПО ПЕТИТЕ ТИ



EG94462

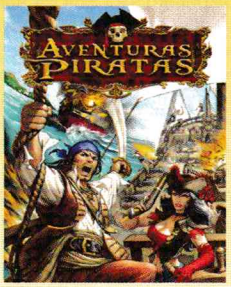
Свали новата игра XIII и използвай телефона си да откриеш и отново да се срещнеш с главния герой на пътя му да постигне основната си цел - да открие кой е.

Пеша, на самолет или яхта, управлявайки джет-ски, от бреговете на Мексико до луксозни хотели в Ню Йорк, отърви се от шайката наемни убийци, която е по петите ти, преди да дойде твоя ред да ги преследваш.

Въоръжен с револвер, пушка-помпа, узи (или две), гранатомет, или всеки предмет, който намериш покрай теб, ти ще имаш цялото удоволствие да се насладиш на специалните ефекти, които те пренасят в света на комиксите, докато се биеш в безмилостни битки.

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

adventure



ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ, МЕЧТАЕШ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ НА ВСЯКА ЦЕНА ТАЗИ ИГРА НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН.

EG51003

ИЗВЪРШЕНИ СА МНОГО КЪРВАВИ УБИЙСТВА.

Slayson решава да падне в дълбочините на ада, за да намери казан с грешници, и да има пълно удоволствие от агонията, в която хората са там.

EG65621

sexy

НЕ ПРАВИ ИЗБОР! ПРОСТО ГИ СЪЕТАЙ И СЕ НАСЛАЖДАВАЙ

EG33435

ИМАМ ЛЕСНА ЗАДАЧА ЗА ТЕБ ОБИР НА БИЖУТЕРИЕН МАГАЗИН

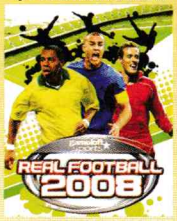
EG14192

НЕЩО ТРАБВАДА СЕ НАПРАВИ, И ДА СЕ СПАСИМ ОТ „КЪРВАВАТА РЕЗАЧКА"

EG60943

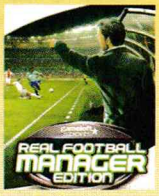
sports

ИЗЖИВЕЙ ИЗЦЯЛО ФУТБОЛНИЯ СЕЗОН



EG98302

ЛЕСНО ЛИ Е ДА СИ ТРЕНЬОР? ЗАЩО НЕ ОПИТАШ?

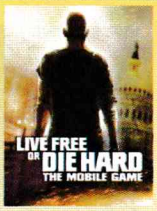


EG21323

екшън

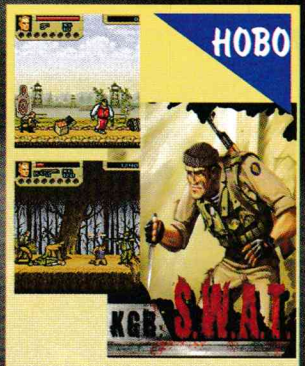
ИЗСЛЕДВАЙ ДЪЛБИНИТЕ НА ТРИ НЕПОЗНАТИ ПЛАНЕТИ

EG85872



УМИРАЙ ТРУДНО НА ТВОЯ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН

EG22255



ИМАШ ЛИ СИЛАТА И КУРАЖА ДА СЕ ПРИСЪЕДИНИШ КЪМ НАЙ-ДОБРИТЕ БОЙЦИ ОТ АЛФА ОТРЯДА

EG33379

new COVER TONE

AKON FT EMINEM	SMACK THAT	EG41995	RIHANNA	PON DE REPLAY	EG24936
BRITNEY SPEARS	GIMME MORE	EG30823	RIHANNA	UNFAITHFUL	EG13809
CARTOON THEMES	WOODY WOODPECKER	EG56563	RIHANNA	WE RIDE	EG68515
DA BUZZ	WITHOUT BREAKING	EG51332	RIHANNA FT JAY Z	UMBRELLA	EG32346
DETSKI PESNICHKI	DETSTVO MOE	EG86780	ROY ORBISON	ROY ORBISON	EG13942
ELENA PAPARIZOU	MAZI SOU	EG98735	TV THEME - BRIGADA	BRIGADA	EG42005
HARIS PAPADOPOULOS	FILOI KAI ERASTES	EG47689	V THEME - FRIENDS	FRIENDS I`LL BE THERE FOR YOU	EG10639
HILARY DUFF	STRANGER	EG73187	TV THEME	TRIMATA MUSKETARI	EG11736
HILARY DUFF	WITH LOVE	EG90568	TV THEME	TWO AND A HALF MEN	EG75259
PHARRELL	ANGEL	EG71520	VASKO DA GAMA OT SELO RUPCHA	IGRATA NA MOMCHETO	EG33537

теми

EG14545 EG23249 EG38785 EG70906

EG18605 EG62407 EG68205 EG25109

анимации

EG25034 EG42650 EG94048 EG29102

EG29412 EG54489 EG38039 EG64471

видео

EG99772 EG92375 EG92071

EG90723 EG47059 EG87911

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М TEL, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG012345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЙ: EG12345 0879XXXXXX ДО НИКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ WAP ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ С ЦЕНА 1 LEV И ВИВАТЕЛ С ЦЕНА 1 LEV. ЦЕНАТА НА ОТ ТЕ НАКРАЙ НАЙМАЛКО ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИИ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

java games java games java games java games java games java games java games java games java games java games java games java game

Ревю
Жанр: **Приключенски екшън**
Издател: **Ubi Sof**
Създател: **Ubi Soft Montreal**
Платформа: **PS3, XB360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Принцът на Йерусалим

Assassin's Creed

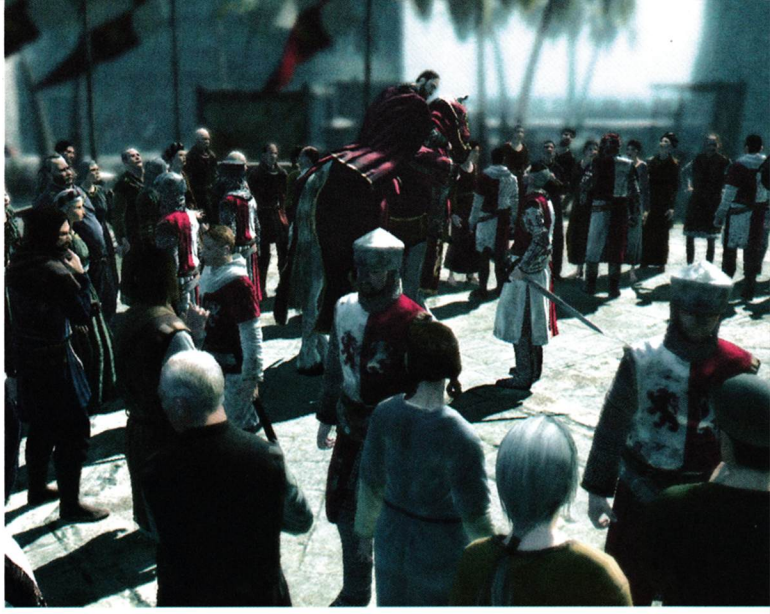
Преди да сте решили, че знаете точния превод на заглавието на тази игра, нека все пак направим няколко дребни уточнения. В случая буквалният превод е по-скоро неуместен. Що-годе удачният превод би звучал по-скоро като "Верують на асасина". Асасините, или казано по-точно - "хашишините", са митична, но реално съществувала секта с доста спорна философия и вероизповедание. (Именно от термина "хашишин" е произлязла по-късно думата "assassin", събирателно за "убиец"). Според някои те са били фанатични убийци, изповядващи исляма. Според други религиозните предпочитания на хашишините са се диктували изцяло от личния им интерес и изгода. Твърди се дори, че техният легендарен водач, известен просто като "Старецът от планината", е планувал или дори осъществил покръстване на хашишините, просто за да си осигури изгоден мирен договор с тамплиерите, които по това време са владеели Йерусалим. Така или иначе, съвременната представа за хашишините варира в двете крайности – от прекомерна идеализация до прекомерно демонизиране. Сходно е отношението към техните основни опоненти в Assassin's Creed – тамплиерите. Едни ги смятат за "най-праведните воини на Христа", а други за интриганти, лихвари и сатанисти (или поне за последователи на древни вярвания с неясен характер). Но така или иначе, в наши дни е кажи-речи общо прието тамплиерите да минават по-скоро за мъченици и идеалисти, а хашишините - за мрачни, потайни и двулични създания с неясни цели и мотиви. От тази гледна точка Ubi Soft са се решили на смелата стъпка да опитат да погледнат на събитията от времето на Третия кръстоносен поход от един малко по-различен ъгъл. В историята на Assassin's Creed именно хашишините са безкористните борци за ред и справедливост, а техните заклети врагове тамплиерите, са злодеите, стремящи се към световно господство... Опа, за малко да ви издам неочаквания обрат в сюжета! Спокойно, не го направих, но

обрат наистина има

и той е майсторски измислен. Както и целият останал "разказ" на играта, между другото. В центъра на събитията е Алтаир - хашишин, който в самото начало на играта тъкмо е загубил правото си да носи оръжие поради безславната загуба в сблъсъка с група тамплиери. Сега той трябва да си възвърне честта като "отстрани" цели осем ключови персони, замесени в тамплиерския заговор. Между другото, може би ще ви е интересно да научите, че всяка от жертвите на Алтаир е реално съществувала личност, която при това е намерила смъртта си точно в годината, в която се развива действието на Assassin's Creed. Дали заслугата за това наистина е имал някой хашишин? Кой знае! Във всеки случай не е изключено. В играта присъства и друга полумитична личност – предводителят и духовен баща на сектата (ордена, тайното общество?) на хашишините, прословутият Старец от планината. Казано накратко, Ubi Soft са направили една чудесна мрежа от реалност и фикция, в която просто няма как да не се оплетеш. Всичко това е съчетано с един от най-убедителните (ако не и най-убедителният) виртуални светове, създавани до момента за нуждите на електронните развлечения. Авторите на играта са пресъздали с почти педантична точност картината на

Светите земи от времето на Третия кръстоносен поход

Освен това всеки от градовете в Assassin's Creed е изпълнен сякаш с реални хора, живеещи своя истински живот, на светлинни години от обичайните за



игрите тълпи безмозъчни "зомбита", облечени в недоизкусурени реплики на "костюмите" от съответната епоха. Въобще Ubi Soft Montreal са дали всичко от себе си, за да ви накарат да забравите, че играете "просто игра" и резултатът от усилията им е ако не потресаващ, то поне нещо, споменът за което трудно ще изличите от съзнанието си в следващите месеци или дори години.
За игра, в която главната роля е поверена на професионален убиец, Assassin's Creed предлага твърде скромен акцент върху промъкването. Всъщност новото творение на монреалци е много по-близко до Prince of Persia, отколкото до Splinter Cell. В него "стелт"-ът е по-скоро средство да се измъкнеш от преследвачите (и разбира се - да отстраниш набелязаните жертви), отколкото начин да останеш незабелязан. В геймплей механиката на тази част от играта не липсват и някои откровени недомислици, които обаче най-вероятно ще простите много бързо на нейните автори. Вторият осезаем проблем в Assassin's Creed е неговата леко

недомислена система на ръкопашните схватки

Не че в нея има нещо особено погрешно. Но поставени на фона на просто съвършената механика, която позволява на Алтаир да се катери по стените и да подскача от покрив на покрив със спиращо дъха темпо, битките с мечове изглеждат някак плоски и недоизпечени. И като си говорим за споменатия по-горе "фрийрън" в средновековен стил, пригответе се да видите и изпитате нещо, с което не сте сблъсквали до момента в коя да е игра (Да, включително и в кое да е от "новите" издания на Prince of Persia). Дори само от тази част на играта би могло да се получи едно страхотно самостоятелно заглавие, което безспорно щеше да се превърне в хит.
Бързам да ви предупредя, че въпреки къде по-скритите, къде по-явни намеци на чаровната продуцентка на Assassin's Creed Джейд Реймънд, новото творение на Ubi Soft Montreal предлага по-скоро ограничено подобие на "пълна свобода". Да, вие наистина можете да изберете последователността, в която да убиете ключовите си жертви, както и кои (и в какъв ред) от страничните мисии да изпълните, но всичко приключва дотам. Никакви алтернативни развития на сюжета, никаква видима промяна в изкуствения интелект на NPC-тата (неиграемите персонажи), нищо. Не че това е задължително нещо лошо. Една по-голяма свобода и "нелинейност" най-вероятно би разводнила в известна степен наистина невероятно увлекателната история на играта. Казано още по-направо – нещата в Assassin's Creed са си чудесни и такива, каквито са в момента.
Друга потенциална заблуда, която се налага да развенчая, са обещанията за около 40 часа "чист геймплей". Да, може би на най-високата трудност, с чести отскачания до кухнята и с няколко паузи от по час-два за подремване, ще успеете да прехвърлите 25 часовата граница. Реално Assassin's Creed се изиграва за не повече от

15 часа на средна трудност

Което си е все още солидна цифра по стандартите на съвременните игрални еднодневки. Всичко останало в тази игра (а то не е никак, ама никак малко) граничи с абсолютния гейм дизелъпърски гений. Нямам идея колко точно е струвало удоволствието на Ubi Soft. Но ако порядъкът е същият, като този на повечето амбициозни нови заглавия, то тогава една прилична част от хората в тоя занаят би трябвало да си "хвърлят трудовите книжки", както гласеше един ценен лаф от не чак толкова далечното минало.

+
- Спираща дъха графика
- Увлекателна история
- Перфектна смесица от фикция и исторически факти

графика
звук
геймплей

5.5

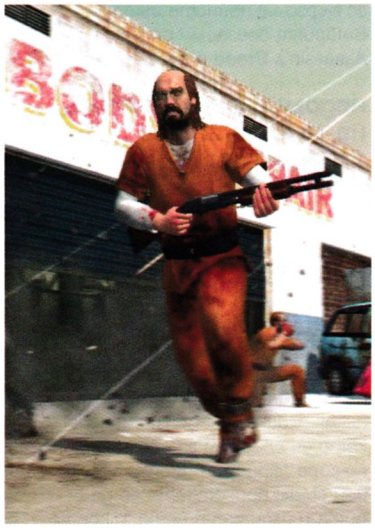
−
- Някои странни геймплей решения
- Дребни, но осезаеми проблеми с изкуствения интелект

Ревю
Жанр: **Приключенски екшън**
Издател: **Eidos**
Създател: **Interactive**
Платформа: **XB360, PS3**
Играчи: **1-2 (до 8 online)**

Ивелин Г. Иванов

Поредният печен, но необръщан кандидат-хит

Kane & Lynch



Логично беше, след цели три хитови издания на Hitman, на IO Interactive да им е леко писнало от всичко, свързано с гологлавия специалист по мокри поръчки. Първите материали, посветени на техния нов проект – Kane & Lynch, даваха знак за нещо по-специално и още по-мрачно от всичко, което те са правили до момента. Е, играта е вече на пазара и на нейния фон предишните "хитмени" наистина изглеждат като жизнерадостни като епизод на "Телетъбийс". Колкото до обещанията за "нещо по-така", единството, което прави тази игра различна, е крайно необичайният за IO Interactive брой издънки. По всичко личи обаче, че не създателите на играта са онези, които трябва да отнесат благословиите. Kane & Lynch носи очевадните белези на заглавие, което е тръснато на щандовете на магазините с поне шестмесечно избързване. Не казвам непременно, че ако дебютът на играта се беше случил, да речем, през пролетта на 2008-ма, всичко в нея щеше да е цветя и рози. Тогава обаче IO поне нямаше да се срамуват от нея, какъвто най-вероятно е случаят в момента.

Историята на Kane & Lynch стартира с поредната (в игрите напоследък те доста зачестиха) несъстояла се екзекуция на закоравял престъпник. Главният герой Кейн е на път да се изправи пред Всевишния, когато бившите му приятелчета от бандата The 7 го измъкват като по чудо. "Седмината", обаче не са движени от излишни сантименти. Те просто искат от Кейн да им върне онова, което смятат, че е откраднал от тях. В противен случай ще затрият жената и детето му. Колкото до него самия, дните му са все така преброени, поне доколкото това зависи от The 7. И за да не му хрумнат разни "странни" идеи, те са му изпратили бавачка – откровения психопат Линч, който като капак на всичко страда от нескончаеми пристъпи, по време на които просто не подбира жертвите си.

Някои определиха сюжета на Kane & Lynch като "оригинален и завладяващ". Всъщност той е просто прекалено краен – като се почне от тоталната липса на "добрите" в него и се стигне до най-честата употреба на думичката "fuck", срещана някога в компютърна или видео игра. Наречете ме застаряващ лигльо, ако искате, но аз все още държа да изпитвам поне някаква бледа симпатия към героя, който управлявам на екрана. Колкото до Кейн, той е също толкова отрепка, колкото и неговото психясало "другарче" Линч. Разликата между двамата е само абсолютната вменяемост на първия, което би трябвало да го прави и далеч по-отговорен за действията му.

И все пак не моралът (ако въобще ви пука за него) би трябвало да е нещото, което да ви спре да си похарчите парите за това заглавие. Проблемът е купищата откровени издънки, с които е наводнена играта. Повечето от тях са свързани с изкуствения интелект, а това си е сериозен проблем в един екшън с намек за действия в екип. Подобно на Freedom Fighters, Kane & Lynch ви дава шанса да ръководите малък "отбор юнаци", които се водят ваши съюзници. Всъщност това, което тия приятелчета правят най-често, е да ви се врат в краката и да мрат като хлебарки, подгонени чисто нов флакон Raid. Прибавете към това една от най-големите "разсейки" на огъня при автоматична стрелба, която прави трудно уцелването дори на прясно проснат на простора чаршаф, размер "персон и половина". За сметка на това вашите противници са дяволски точни, а повече от задължителното "прилепване до стената" е истинско мъчение.

Може би една от малкото утехи в Kane & Lynch е що-годе оригиналният мултиплейър режим, кръстен Fragile Alliance, който обаче също страда от гореспоменатите издънки. Колкото до кооперативната игра за двама – абе хора, аз си мислех, че техниката "разделен екран" е останала някъде далеч назад, в мрачното Средновековие, да речем. Е, явно съм грешил. Но и Eidos грешат сериозно, щом си мислят, че могат да изкарат на пазара нещо толкова сурово и после да го продадат прилично само заради едната носталгия по Hitman.

- Прилична, макар "недовършена" на места графика
- Оригинални типажи
- Интересна мултиплейър концепция

графика
звук
геймплей

3.5

- Сериозни "дупки" в изкуствения интелект
- Проблеми с управлението
- Слаб геймплей

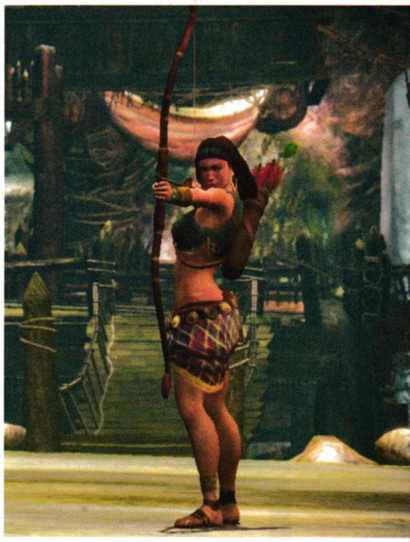
Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **THQ**
Създател: **Nihilistic Games**
Платформа: **XB360, PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Крейтос няма защо да се притеснява

Conan

Едва ли ще ви отворя очите, ако кажа, че Конан Варварина (такъв, какъвто го познаваме от романите на Робърт И. Хауърд) е просто перфектният екшън герой. И въпреки това до момента така и не се беше появила игра, достойна за неговия потенциал. Какво да се прави - такава е жестоката съдба на фикцията на Хауърд – всички харесват в една или друга степен книгите му, но малцина си го признават. Официалната версия е, че те са просто твърде лековати и аматьорски, за да минават за "сериозна" фентъзи литература. В същото време, стане ли дума за самотен, мрачен антигерой, никой (включително създателите на вездесъщия God of War) не се притеснява да черпи с пълни шепи от недодялания, но неоспорим чар на Конан. Проблемът е, че лековатото отношение към романите на Хауърд някак се прехвърли и на създателите на игри със същата марка. Заглавията, посветени на Конан, неизменно създават усещането за нещо прибързано и направено с по-малко пари. За съжаление Conan на Nihilistic Games не прави изключение от това правило. През всичките пет или шест часа, които прекарах с нея, на екрана ми сякаш неизменно премигваше сигнално червен надпис "God of War, направен с по-малко пари". С доста по-малко пари всъщност. За което едва ли можем да виним THQ, защото дори издател от техния калибър не би могъл да извади парите, които Sony наляха в двете издания на GoW. Всъщност, може би щеше да е далеч по-добре за Conan, ако неговите създатели не се бяха опитвали така отчаяно да се качат на влака на Крейтос. При този наплив на откровени до наглост имитации напоследък, по формулата "като еди-какво си, ама не съвсем" явно се правят не лоши пари.



С всичко това не искам да кажа, че Conan е лоша игра. Макар и не особено оригинален, нейният геймплей не е лишен от достойнства. Както е логично да се очаква, близо 80% от него са посветени на ръкопашните схватки. Не по-малко логична е и дозата свръхнасилие, с които са напоени тези битки. Аз лично нямам нищо против – в края на краищата историите за Конан са си точно толкова брутални. Колкото до системата на въпросните ръкопашни схватки, тя е базирана на старата като света комбинация – слаба, но бърза атака, плюс мощна, но бавна атака, плюс приличен, постоянно разрастващ се набор от комбо техники. Начинът да се сдобиете с нови техники е като си ги купите или като вземете оръжието на победения от вас противник, което тутакси променя стила ви на водене на боя. Учудващо е, че освен ръкопашните техники и различните хладни оръжия в тази игра, Конан разполага и с магически атаки. Странно, защото ако сте чели поне един роман на Робърт Хауърд, вероятно знаете, че Варварина е пословично известен с ненавистта си към магиите и магьосниците. Е, не и в тази игра. Сред умерено оригиналните хрумвания на тема бойна система е възможността, ако успеете да натиснете бутона за блок малко преди да бъдете атакувани, след това (с помощта на допълнителен бутон) да накарате Конан да изпълни някоя от впечатляващите с бруталността си „фатални техники". Да, именно – резултатът е отрязани крайници, обезглавяване, изкормване и прочее, придружени от солидно кръвопролитие.

Като цяло геймплеят на Conan е доста разнообразен и включва също повече от задължителните мини игри (точно така – в стил God of War), някои прилични дребни логически загадки и дори джъмп енд рън секции ала Prince of Persia. Въобще Conan може би щеше да извиква съвсем други емоции, ако просто се беше появил преди GoW. Което обаче е малко възможно, защото тогава авторите на играта просто нямаше да има откъде да откраднат всичките си ключови геймплей идеи.

+
- Нелоша система за ръкопашни битки
- Добра доза игрално предизвикателство
- История в духа на романите на Робърт И. Хауърд

графика
звук
геймплей

3.5

–
- Графиката е под нивото на конзолите от ново поколение
- "Заемките" от God of War са твърде очевидни

Превю
Жанр: **Екшън в 1-во лице**
Издател: **EA Canada**
Създател: **EA**
Платформа: **Wii, PSP**
Премиера: **декември 2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

МОН дебют за Wii Zapper

Medal of Honor: Heroes 2

Макар да изглеждаше съвсем прилично Wii версията на Medal of Honor: Vanguard имаше сериозни проблеми с управлението. А както чудесно знаем всички, именно управлението и фреймрейта са нещата, които могат да превърнат и най-добре изглеждащия шутър в пълен провал. И обратното, разбира се - геймърите като че ли са склонни да простят някой и друг визуален недостатък, когато всичко това е комбинирано с геймплей, позволяващ безпроблемно прицелване и мигновени реакции. Сега EA твърдят, че са си научили урока и са направили всичко възможно да превърнат Heroes 2 в най-добрия шутър, излизал до момента за тази конзола. Историята на играта ни поставя в ролята на лейтенант Джон Бърг, член на американските OSS (Office of Strategic Services), които са нещо като предшественици едновременно на ЦРУ и бъдещите специални части на Американската армия. С други думи – това момче очевидно знае едно-друго за това как да стъжни живота на "фрицовете". Неговата мисия е да проникне отвъд защитната линия на противника в Нормандия и да сложи край на нещо, което създателите на играта засега тайнствено наричат просто "зловеща дейност на нацистите". Естествено, никой не се съмнява, че EA знаят как да измислят интригуващ сюжет за една от най-печелившите си поредици. По-интересният въпрос обаче е дали този път управлението е такова, каквото би трябвало да бъде. Като начало екипът на играта е замислил два алтернативни начина на управление – един с помощта на прословутия Wii Zapper (това все още е работното му название) контролер, а друг - със "стандартната" комбинация от Wii дистанционното и неговия нунчаку придатък. Освен това геймърите ще имат възможността да направят тонове допълнителни настройки, които да пасват най-точно на техните предпочитания. Отделно ключова роля в удоволствието от играта ще имат т. нар. „Wii жестове", или с други думи – движенията (с контролера в ръка), имитиращи конкретни реални действия. Презарждането на добре познатата на МОН феновете "помпа" например ще става със сходно движение на Wii нунчакуто. Мога само да кажа, че звучи обещаващо, но както обикновено, дяволът е в подробностите. Та ще видим. Арсеналът в Heroes 2 ще се състои от общо 14 преносими оръжия (повечето от които добре познати, но не са изключени и някои нови "екзотики"), плюс задължителните за игрите от Втората световна война зенитни оръдия, стационарни тежки картечници и прочее. За сметка на това в играта ще липсват каквито и да е управляеми превозни средства, като това едва ли може да мине за бог знае каква "липса".
Изцяло в духа на мисията на Wii за завоюва нова негеймърска аудитория е и специалният режим на Heroes 2, създаден за онези, които вероятно никога преди не са играли фърст пърсън шутър. В този режим действието протича "на релси", подобно на това в повечето аркейд автомати, като от вас се изисква само да се целите и да стреляте, докато не свършат муниициите. Едва ли е за пренебрегване и онлайн мултиплейърът на играта, който предлага нива за до 32-ма (!) участници. Всеки от тях може да ползва коя да е от двете системи на управление. Между другото същият брой играчи се поддържа и от PSP версията, което си е меко казано впечатляващо, особено по стандартите на преносимите конзоли. И като споменах PSP – версиите за двете платформи ще са почти идентични, като изключим очевидните разлики в управлението и наличието на по едно-единствено уникално ниво (съответно за сингъл и мултиплейър) в Wii варианта.

БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ
ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

И ПАРТНЬОРИ

ВИ ЖЕЛАЯТ

ВЕСЕЛА КОЛЕДА И ЩАСТЛИВА НОВА ГОДИНА!

През новата 2008 година БФЕС и нейните партньори ще продължат да работят за геймърската общност в България. Очаквайте новите издания на WCG и WCL, новата професия треньор по Е-спорт и още повече награди и забавления.

Световни Кибер Игри 2008

Най-големият форум на планетата за дигитална култура!

www.worldcybergames.com

Световна Кибер Лига

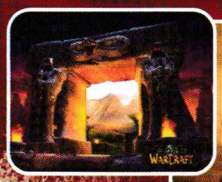
Електронна система за е-спорт турнири – базирана на принципа от забавление чрез изява към реализация!

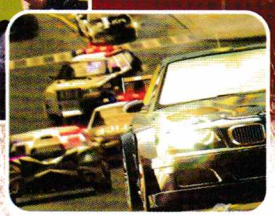
www.worldcyberleague.net

Треньор по Е-спорт

Най-младата професия е вече факт за територията на ЕС!

www.e-sporttrainer.net





Факти, факти...

ТЕХНОЛОГИЧНО

Skype обръща поглед към мобилния пазар

След като през изминалите години Skype се превърна в истински кошмар за компаниите, предлагащи стационарна телефония, дойде моментът и мобилните оператори да преосмислят своите дългосрочни планове. През изминалия месец на официалния сайт на компанията, предлагаща VoIP (глас, предаван през интернет протокол) телефония, бе публикуван анонс, който потвърди слуховете за разработка на мобилен телефон, снабден със софтуер на Skype. Слушалката, която вече е на пазара, позволява на повече от 240 милиона абонати на е-оператора да станат мобилни и да провеждат разговори помежду си, без да се ограничават с местоположението на личните си компютри, се разработва в тясно сътрудничество с британския мобилен оператор 3. Обявената цена на апарата, който позволява изпращане на съобщения и безплатни разговори чрез Skype, но и възможност за провеждане на стандартни разговори в мрежата на 3, е 49.99 британски лири. Освен това апаратът предлага на потребителите 2- мегапикселова камера, интернет браузър и куп други екстри, които сме свикнали да срещаме в съвременните мобилни телефони.

Зареждай чрез дишане

В днешно време USB-тата правят какво ли не, включително да зареждат джаджите ви с помощта на вашето собствено дишане. И по-точно – чрез процеса на движение на гърдите ви навън и навътре. Ако случайно си мислите, че това изисква напъхването на устройството в гърлото, нека ви успокоя, че то просто се прикрепя от външната страна. В нета със сигурност ще намерите подробни инструкции как да си направите чудо като това. Трябва ви просто резервно CD устройство, малко ластични връзки и електрическа верига. Готови ли сте вече? Тогава облепете се с него и залавяйте се здравата да дишате. За съжаление обаче то произвежда около 5 волта, така че ще трябва да вдишате и издишате бая кислород и въглероден двуокис, преди да успеете да заредите нещо както трябва с това нестандартно изобретение. И моля ви се – през акъла да не ви минава да го закачате за котката си.

Първите триядрени процесори на AMD догодина

През март месец AMD ще пуснат на пазара своите първи триядрени процесори, направени по 65-нм технология. Те ще представляват разновидност на четириядрените чипове AMD Phenom, с кодово име Toliman, ще са съвместими със сокета AM2+, ще поддържат шина HyperTransport 3.0 и ще включват 2 MB кеш памет от трето ниво.
По-късно през първата половина на 2008 година се очаква и второ поколение триядрени чипове, изпълнени по 45-нанометрова технология и съвместими със сокет AM3. Те ще поддържат памети DDR2/DDR3 и HyperTransport 3.0.

Военна разработка брани мобилните телефони от влага

Технология, първоначално предназначена за защита на войниците от химически атаки, може да се окаже ключът за решаването на проблема с влагата, тормозеща мобилните телефони и другите миниатюрни електрически уреди.
Малките размери на джаджите обикновено не позволяват използването на конвенционални средства за борба с влагата. Именно в този случай на помощ идва технологията, наречена ion-mask. Тя прави възможно модифицирането на повърхността на всеки материал, добавяйки защитен слой, дебел едва милиметри, който покрива цялата повърхност на обекта с йонизиран газ или т.нар. "плазма".
Технологията е силно приложима при устройства като mp3 плейърите, които често биват излагани на различни климатични условия - сняг, дъжд. Най-накрая военните измислиха и друга полезна за човечеството технология, освен BFG 9000*.
**Най-културовото оръжие, познато във виртуалния свят.*

Най-евтиният HD-DVD плейър

Toshiba HD-A2 – най-евтиният HD DVD плейър засега. Той се появи в американската търговска мрежа Wal-Mart само за $98.87. Това едва ли е особено изненадващ ход от страна на компанията, тъй като последните изследвания в САЩ показаха, че Bly-ray спрямо HD-DVD в продажбите на видеодискове с висока резолюция има двойна преднина.
С него Toshiba се надяват да насърчат потребителите да си купуват филми на HD-DVD носители, предлагайки им достатъчно евтини плейъри, на които да си ги пускат.

ЯБЪЛКИ И ПРОЗОРЦИ

Порно покоси Леопарда

Ако ползвате новата операционна система на Apple, наречена Leopard, в никакъв случай не се съгласявайте, когато искате да решите да изгледате някой XXX клип и видите този надпис: „Quicktime Player is unable to play movie file. Please click here to download new version of codec.". Това по всяка вероятност ще да е вирусът, подвизаващ се под името OSX.RSPlug. Той пренасочва всички ваши поръчки за eBay, PayPal и други, свързани с финансови услуги, към хакерски фишинг сайтове или такива с реклама на порно.
Тогава потребителите, заблудени, че са влезли в легални страници, могат да въведат свои пароли, банкови сметки, номера на кредитни карти и други данни, които след това хакерите използват за финансови кражби.
Доста трудно може да се предпазите от него, но най-препоръчителната програма е VirusBarrier X4 с дефиниции от 31 октомври.

Бил Гейтс вече не е най-богатият човек в света

За нещастие на един от основните виновници за появата на Windows, милиардер от Индия зае челната позиция в класацията за най-богатите хора в света. Мукеш Амбани притежава 63,2 милиарда долара, докато Бил Гейтс се настани чак на трето място с 62,2. Експерти смятат, че състоянието на индиеца, оглавяващ компанията Reliance Industries, се е увеличило рязко в последните години на фона на високите темпове на растеж на индийския пазар.

КРИМИНАЛЕ

Застрелян руски спамър?

Вярно или не, наскоро в нета мълниеносно се разпространи новината, че Алексей Толстокожев - прословут руски милионер и спамър е открит мъртъв в луксозната си вила край Москва. Той е бил прострелян няколко пъти, един от които директно в главата. Кой е мразил Толстокожев толкова много, че да наеме подобен тип, за да го убие? Е, може да заподозрете около един милиард имейл юзери. Алексей бе прочутият смапър, който изпращаше милиони писма, рекламиращи виагра, хапчета, уголемяващи пениса, и други подобни. Линковете към тези имейли обикновено водеха към някоя аптека, която впоследствие плаща на Толстокожев дял от своя годишен доход. Това е доста разпространена схема, използвана от спамъри в цял свят. Смята се, че той е виновен за около 30 процента от спама, свързан с виагра и уголемяване на пениса. Колко доходоносно е заниманието със спам? Властите твърдят, че само през 2007-ма Толстокожев е направил повече от 2 милиона долара (за справка средната месечна заплата в Русия е 400 долара). Някои сайтове, обаче се съмняват в достоверността на новината. Каква е истината? Тя е някъде там...

Дете нае хитмен, който да убие родителите му

Всички ние ставаме раздразнителни, когато някой ни отнеме от скъпоценното време за геймене, но 16-годишният Кори Райдър успя да надмине всякакви граници. Той се опитал да наеме хитмен, който да елиминира неговите родители, които имали нещастието да му забранят да играе на PlayStation и да гледа телевизия. Явно е отправил не една и две заплахи срещу тях, тъй като майка му решила да прибегне до услугите на полицай, който да се представи за наемен убиец.
Кори, естествено, лапнал въдицата и предложил на фалшивия хитмен камиона на татко си като отплата.
След като преговаряли няколко минути, офицерът разкрил истинската си идентичност и арестувал момчето за опит за убийство. Сега го очаква дело. Вероятно бихте сметнали за необичайно съвпадение фактът как наемен убиец се появява така удобно пред вратата ви няколко дена, след като сте заплашили родителите си с убийство.
Кори обаче не е бил най-умното хлапе в училището – неговият PlayStation е бил отнет заради ниски оценки.

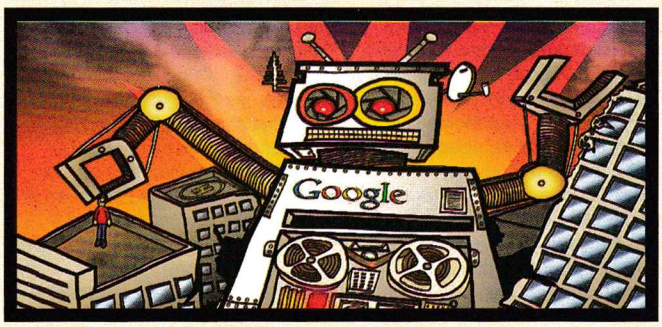
ГУГОЛИРАНЕ

Кодово название „Андроид"

Акциите на Google се покачиха мълниеносно с 1.7 процента (за първи път над $700) вследствие на слуховете, че компанията възнамерява да нахлуе и в пазара за мобилни телефони.
А съвсем наскоро тя почти ги оправда! Google разкриха софтуера „Андроид", с който се надяват да захранят повечето нови телефони, които ще излязат на пазара през втората половина на 2008-ма. Той би трябвало да улесни значително достъпа на потребителите до световната мрежа чрез мобилно устройство. Компанията си сътрудничи със Samsung, HTC, Motorola и LG, но все още не се споменава нищо за телефон, който ще носи запазената марка на Google. Засега се знае, че "Андроид", ще изпълнява функции на операционна система за мобилните апарати и ще предоставя много различни приложения, свързани с глобалната мрежа. Любопитен факт е, че акциите на Google нараснаха осем пъти от август 2004-та и до ден днешен успехът й продължава да е на тяхна страна. Сега тя е петата най-голяма компания в Америка с пазарна капитализация от $219 милиарда долара. Над нея са единствено Exxon Mobile, General Electric, Microsoft и AT&T.

Google и MySpace обединиха сили

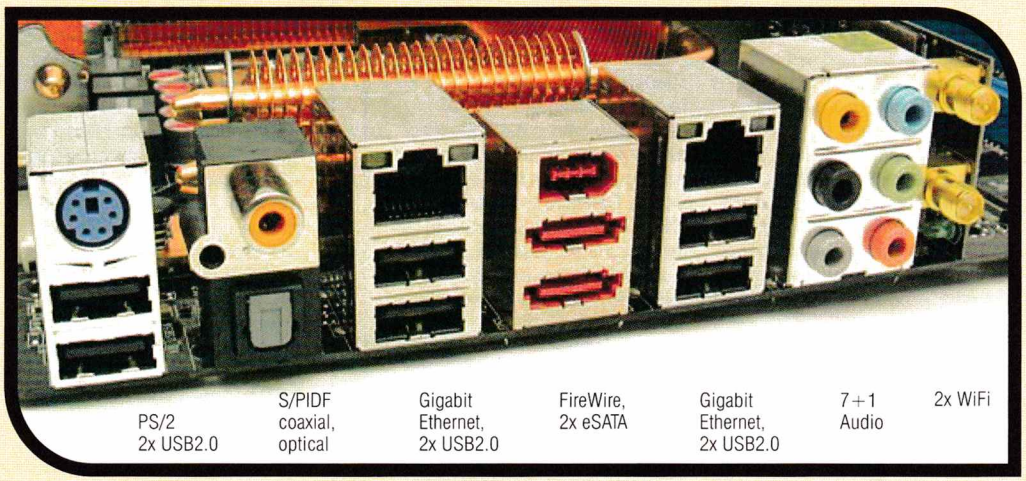
MySpace и Google обявиха, че притежаваната от австралийския медиен магнат Мърдок мрежа ще се присъедини към новата инициатива OpenSocial на най-голямата търсачка в интернет. Това се определя като сделка, която би трябвало да разтърси социалната мрежова индустрия. OpenSocial е платформа, съдържаща най-разпространените API за създаване на приложения със социална насоченост. С нейна помощ разработчиците ще могат да създават универсални приложения, които да са съвместими с всички социални мрежи, които се включат към платформата. Очаква се MySpace да има доминираща роля в OpenSocial.



Стоян Спахиев

Intel чипсети „Серия 3" – част 2

Пет месеца след появата на първия представител на серията бяха обявени върховият модел (X38) и моделът с ново вградено графично ядро (G35). Междувременно i945 серията беше осъвременена под името P/G31.



Intel X38

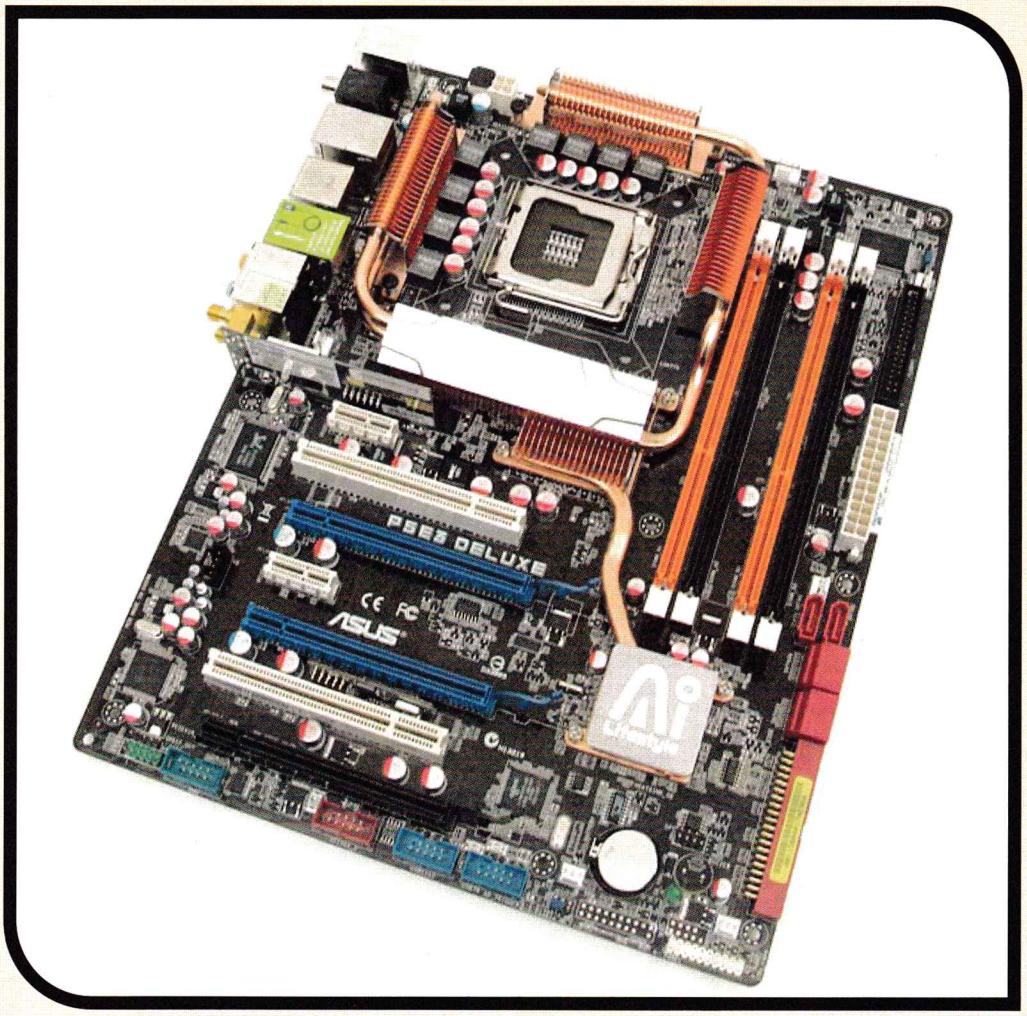
Досегашният върхов модел на Intel (i975X) е от времето на i945/ICH7 – i975X представлява леко осъвременен i955X. Върховият модел на „Серия 3" запазва от P35 двуканалния контролер на паметта, поддържащ DDR-II (до DualDDR-II/800, 12.8GB/s) и DDR-III, поддръжка до 8GB RAM, процесорната шина със скорост от 200 MHz/800 QPB (6.4GB/s пропускателен капацитет) до 333 MHz/1333 QPB (10.6GB/s) и DMI интерфейса за връзка с южния мост ICH9/R (full duplex 1GB/s, т.е. общо 2 GB/s в двете посоки). В допълнение към поддържаната от P35 DDR-III/1066 (2x8.5=17GB/s) памет X38 добавя и официална поддръжка на DDR-III/1333 (PC3-10600, 2x10.6=21GB/s) – режим, синхронен с най-бързата процесорна шина за Core2. Контролерът на паметта при X38 е специално оптимизиран за работа с DDR-III и поддържа eXtreme Memory Profiles (XMP) – спецификация, аналогична на nVidia EPP при DDR-II. XMP/EPP сами по себе си не водят до по-голяма производителност (но обикновено паметите, които ги използват, са по-бързи от обикновените), а само до улеснение при настройката. При работа с DDR-II памет X38 се представя наравно с P35 и nVidia nForce680i (т.е. производителността им е доста близка, всеки от чипсетите има незначителни предимства при някои приложения). При работа с DDR-III памет X38 се представя малко по-добре от P35 с DDR-III, но като цяло разликите в производителността между X38, P35 и nF680i (използвайки сходни памети) остават незначителни. По-съществено предимство на X38 е поддръжката на PCI Express 2.0. Скоростта на PCIe2 линиите е двойно по-голяма от тази на досегашните PCIe1.x (500 MB/s вместо 250 MB/s в едната посока, общо 1 GB/s вместо 500 MB/s). Така PCIe2 x16 порта за графичен ускорител предоставя общо 16 GB/s пропускателен капацитет (двойно повече от 8 GB/s при PCIe1). Сегашните видеоускорители и 3D игри все още нямат нужда от по-бърз PCIe интерфейс и затова първите PCIe2 видеоплатки няма да работят по-бързо с X38 отколкото с P35, но с времето обемите данни ще се увеличават и тогава новият интерфейс ще се използва пълноценно. Спецификацията PCI Express 2.0 е напълно обратно съвместима с версия 1.x – 2.0 платките могат да работят в 1.x слотове, както и 1.x платките могат да работят в 2.0 слотове (естествено и в двата случая се прилага по-бавната 1.x скорост).

Intel X38 предоставя общо 32 PCIe2 линии, разпределени в два порта по 16 – съответно се поддържа пълен CrossFire режим (2x16) дори и за бъдещите Radeon с PCIe 2.0.

Поддръжката на двуплаткова работа засега се отнася само за ATI/AMD Radeon CrossFire. nVidia продължават да бойкотират „чуждите" чипсети – ForceWare драйверите изкуствено деактивират SLI режимите за дву- и четириплаткова работа при всички чипсети, различни от nForce SLI. Intel едва ли ще са изключително доволни, ако с повечето X38 дъна техният конкурент AMD успее да продаде по два от най-скъпите си видеоускорители – затова провеждат кампания, отдаваща голямо значение и на останалите отличителни черти на X38. Освен това се говори и за PCIe комутационен чип на nVidia – N100, който би позволил активирането на SLI и при „чужди" чипсети. N100 е предвиден за мобилни компютри (nVidia все още нямат мобилен SLI чипсет), но естествено – нищо не му пречи да работи и в обикновено дъно. Очаква се N100 да се използва при двуцокълното дъно (за два процесора) на Intel (ако въобще види бял свят, имайки предвид необходимостта от FB-DIMM памети/LGA771 Xeon-цокли, перфектните резултати на четириядрените Core2 за едноцокълни системи и недоброто представяне на двуцокълната система AMD QuadFX).

Консумацията на X38 е около 26W – доста над P35 (~15W) и nF680i (~17W) – но въпреки това повечето дъна с X38 са с безвентиляторно охлаждане.

Като цяло, към момента освен при работа с два видеоускорителя X38 няма сериозни предимства спрямо P35 (да не говорим за nF680i, който има сравнително по-развит южен мост) – преимуществата на PCI Express 2.0 и DDR-III все още не се проявяват. Затова, а и за да се отличат от конкурентите си, дъната с X38 обикновено идват със завидно количество най-разнообразни допълнителни „външни" (за чипсета) екстри. ASUS предлагат дъно с draft-802.11n Wireless интерфейс и Flash с инсталиран Linux, предоставящ web-браузър и Skype (подобна функционалност би била интересна за SFF/HTPC, автомобилен компютър, firewall или backup сървър, но на едно X38 дъно, струващо неколкостотин долара, повече би подхождала една пълнокръвна Linux дистрибуция, а не минималистичен неколкомегабайтов вариант). MSI предлагат дъно, окомплектовано с PCI Express X-Fi SoundBlaster и



USB SkyTel модул (подобно на ASUS TeleSky - позволява използването на обикновен телефонен апарат за провеждането на Skype разговори). Повечето от тези екстри обаче се предлагат и с някои P35/nF680i дъна, които предлагат също така и поддръжка съответно на „несъвършен CrossFire" (x16 + x4) и „пълен SLI" (2x16) режими. Купувачите на нечувано скъпите X38 дъна очакват да получат най-бързия продукт, поддържащ най-новите технологии. За съжаление Intel вече са заявили, че до края на годината X38 ще бъде заменен от по-нов модел - X48 с поддръжка за 400MHz/1600QPB процесорна шина. От една страна, тази единствена разлика не е особено съществена (с overclock и X38/P35 постигат тази скорост), но от друга - настоящата цена на върховите модели дъна е толкова висока, че е по-добре да се почака месец-два и да се вземе наистина „актуален" продукт.

Intel G35

Наследникът на G965 запазва от него PCI Express x16 порта, двуканалният DDR-II/800 (общо 12.8GB/s) контролер и 2GB/s DMI интерфейса към южния мост. Поддържа по-бърза процесорната шина - до 333 MHz/1333 QPB (като P35), но не може да работи с DDR-III памет. G35 има вграден видеоускорител от по-нов тип - GMA-X3500, който е базиран на GMA-X3000 на G965. За разлика от GMA3100 (G33) при X3500 също като X3000 се използват Unified Shader модули (обединяващи функциите на Pixel и Vertex Shader) - т.е. има хардуерна Vertex Shader/T&L поддръжка. Вграденото графично ядро може да заема от 8 MB до 384 MB (динамично разпределение в зависимост от нуждите на приложенията) от системната памет. Поддържат се два видеоизхода - VGA RAMDAC 350 MHz за до 2048x1536@75Hz и цифров DVI/HDMI изход (използващ изводите за PCIe x16 порта) до 1920x1080@85Hz (с опция за HDCP - ако дъното има необходимите допълнителни компоненти). Очаква се поддръжка в драйверите за DirectX10/Shader Model 4.0 и OpenGL 2.0 (както и досега обаче за Intel графичните драйвери не са първи приоритет). Графичните конвейери на X3100 са 8 и работят на 667 MHz. Intel обявяват, че X3500 ще има по-висока производителност и тя най-вероятно ще се дължи на два допълнителни конвейера (т.е. стават общо 10). Съответно тактовата му честота трябва да бъде поне 533 MHz. Допълнително подобрение в X3500 са разширените възможности на блока за подпомагане на MPEG2/4 декомпресията (облекчава натоварването при гледане на HD-DVD и Blu-Ray видео).

Intel 7300 и 3100

Intel 7300 е чипсет, предназначен за четирицокълни сървъри. Северният мост предоставя четири 266 MHz/1066 QPB шини (към всяка от тях може да се включи по един четириядрен процесор - общо 16 ядра, 34 GB/s), четири FB-DIMM/667 канала за памет (общо 10.7 GB/s запис + 21.3 GB/s четене = 32 GB/s; използват специални буферирани модули) до 512 GB, седем PCIe x4 порта (два по два могат да се обединяват в x8, общо 14 GB/s), 2 GB/s връзка с южен мост тип 631xxESB/632xxESB (за допълнителна връзка могат да се използват още два от x4 портовете). Южният мост предоставя още четири PCIe x1 линии, PCI шина (133 MB/s), PCI-X/133 шина (1 GB/s), 1 UATA канал (100 MB/s), 8 USB2.0 порта (60 MB/s), LPC интерфейс, контролер за два Gigabit Ethernet порта. Предвидени са и допълнителни външни чипове, осигуряващи SAS (Serial Attached SCSI 300MB/s) портове и още PCI-X шини.

Intel 3100 е първият едночипов "чипсет" на Intel и е предназначен за вградени системи (embedded) с Celeron, Pentium M, Xeon LV и Core/2 процесори. 3100 комбинира северен и южен мост в един чип, който поддържа процесорна шина до 166 MHz/667 QPB (5.4 GB/s), един канал DDR-II/400 памет (3.2 GB/s), 4 USB2.0 порта, 6 SATA/150 порта, PCI и LPC шини, два серийни порта (COM/UART), 38 входно/изходни извода с общо предназначени и други. Условният северен мост в 3100 предоставя един PCIe x8 порт, който може да се раздели на два по x4 или x1. Условният южен мост в 3100 предоставя четири PCIe x1 порта, които могат да се обединят в един x4.

nForce 500a (AMD Edition)

nVidia допълниха с още три модела nF500 гамата си, увеличавайки броя на случайно наименуваните продукти. nF560SLI (едночипов) е базиран на nF500SLI/nF4SLI, само че има един PCIe порт по-малко от тях (т.е. освен двата PCIe x8 порта предоставя още два с по x1 или x2 линии или един x4). nF560 (едночипов) е базиран на nF550, но има с една PCIe линия и един PCIe порт по-малко (т.е. предоставя един x16 порт и три по x1), а за сметка на това поддържа RAID5 и FirstPacket (QoS) в Ethernet контролера си. nF570 LT SLI (едночипов) е базиран на nF560, но има възможност за разделяне на PCIe x16 порта на два по x8 (тогава останалите x3 PCIe линии се разпределят между 2 порта като x1, x1 или x2, x1).

Gigabyte GA-X38-DS5

Дънната платка Gigabyte GA-X38-DS5 използва чипсет Intel X38 Express.
Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост, северния мост и регулаторите на напрежение, два SPI BIOS чипа (единият не позволява запис от потребителя, така че да се осигури 100% възможност за стартиране) и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 2 бр. PCI Express 2.0 x16 слота (поддържа се CrossFire двуплатковa работа с ATI/AMD Radeon видеоускорители), 3 бр. PCI Express x1 слота; изводи за 4 бр. USB2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394 порт, сериен и паралелен порт, TPM модул; един Ultra ATA/133 порт (за две IDE устройства) и два SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0 и 1), още шест SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5), един флопи порт (за две флопита); четири DDR-II слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 8 бр. USB2.0 порта, 2 бр. FireWire 1394 порта (малък и голям), оптичен и коаксиален цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва са Realtek HDAudio ALC889A 24bit/192kHz, 106dB чип) и 1 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порт. В окомплектовката са включени IDE, флопи и SATA кабели, както и задна планка с два външни eSATA порта и захранващ куплунг (заедно с един захранващ SATA кабел). Документацията характерно за дънните платки на Gigabyte е изчерпателна и добре оформена.

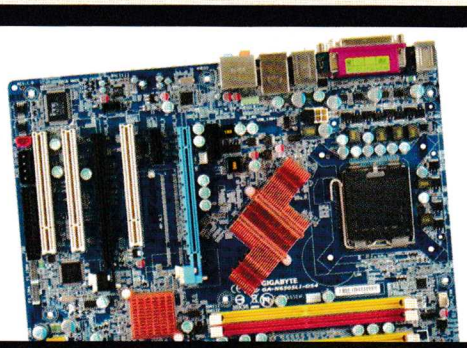
Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	**5,9/6**	По-бързи са единствено DDR-III моделите в overclock режим
Производителност	**5,9/6**	Производителност наравно в класа 400-500 лв. с nVidia nForce680i SLI
Функционалност	**4/6**	
+ неофициална поддръжка на DDR-II/1066 памет		
+ неофициална поддръжка на 400 MHz/1600QPB процесорна шина		
+ SPDIF In и Out изводи		
+ планката за външни SATA портове може да се свърже както към конекторите на ICH9R южния мост, така и към тези на допълнителния SATA/UATA чип.		
– само един Gigabit Ethernet контролер		
– само два PCIe x16 слота (макар и 2.0), което, имайки предвид очакваните скоро три- и четирилатковi CrossFire режими, е недостатъчно за дънна платка от такъв клас		
Уникалност / Специфични свойства	**0/6**	
Оползотворяване	**5/6**	
+ 6 бр. аналогови стерео куплунга, на елементите оптичен и коаксиален SPDIF изходи		
– едната PCIe x1 линия е недостъпна (в друг модел се използва за втори мрежови контролер)		
PCmania mark	**20,8/30**	

Цена: **около 415 лв.**

Gigabyte GA-N650SLI-DS4

Дънната платка Gigabyte GA-N650SLI-DS4 използва чипсет nVidia nForce 650i SLI.
Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост и северния мост (масивен радиатор, който може и да попречи при монтирането на някой от най-големите процесорни охладители; от долната страна също има малък радиатор), два BIOS чипа и предоставя следните входно/изходни възможности: 3 бр. PCI слота, 2 бр. PCI Express x16 слота (поддържа се SLI двуплатковa работа с nVidia GeForce видеоускорители; за да се използва втори слот, трябва да се обърне една малка платка, която разделя електрически първия x16 на 2x8), 2 бр. PCI Express x1 слота; изводи за 4 бр. USB2.0 портове, 2 бр. FireWire 1394 порта, два UltraATA/133 порта (за четири IDE устройства), четири SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5), един флопи порт (за две флопита); четири DDR-II слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 4 бр. USB 2.0 порта, сериен и паралелен порт, 1 бр. FireWire 1394 порт, оптичен и коаксиален цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва са Realtek HDAudio ALC888 24bit/192kHz чип) и 1 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порт. В окомплектовката са включени IDE, флопи и SATA кабели и SLI конектор за двуплатковa работа.

Със съдействието на "Вали Компютърс"



Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	**5/6**	Чипсет от среден клас
Производителност в класа 100-200 лв.	**5/6**	В този ценови диапазон се намират и модели с P35
Функционалност	**2/6**	
+ поддръжка на 333MHz/1333QPB процесорна шина и четириядрени Core2 процесори		
+ SPDIF In извод		
+ два UltraATA/133 канала (от полза за хората с такива устройства)		
– за включване на SLI режима трябва ръчно да се обръща малката платка		
– няма външни SATA портове		
– чипсетът е аналог на стария nF4i SLI XE и съответно отделя доста топлина		
Уникалност / Специфични свойства	**0/6**	
Оползотворяване на елементите	**6/6**	
+ 6 бр. аналогови стерео куплунга, оптичен и коаксиален SPDIF изходи		
+ използва се вградения в чипсета мрежов контролер с PHY чип		
PCmania mark	**18/30**	

Цена: **около 190 лв.**

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

NTEL CORE 2 EXTREME QX6850L

цена: 2050 лв.

Четириядрен, 3 GHz, 8 MB (2x4 MB) кеш памет от второ ниво, 333 MHz/1333 QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

ASUS P5E3 DELUXE/WIFI-AP@N

цена: 570 лв.

Intel X38 + ICH9R чипсет, до 333 MHz/1333 QPB шина, 2 канала DDR-III/1333 памет, 2 бр. PCIe2.0 x16, 1 бр. PCIe x16, 2 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 6 SATA/300 порта с RAID, допълнителен JMB363 чип за 1 UATA/133 канал и 2 външни SATA/300 порта с RAID, 2 Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук, вградена Linux инсталация и контролер за безжична мрежа.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

ASUS EAH2900XT/G/HTVDI/512M

цена: 735 лв.

DirectX10 платка – ATI Radeon HD2900XT чип, работещ на 740 MHz и с 512 MB/825 MHz/1650 DDR памет, HDTV изход, Video-вход (ViVo), два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност, всеки с поддръжка на HDCP. Един DVI-към-HDMI преходник е включен в окомплектацията заедно с играта "Stalker".

ПАМЕТ

2X1GB PC3-10600

цена: 675 лв.

(DDR-III/1333) Corsair TWIN3X2048-1333C9 G (667 MHz), времезакъснения от 9-9-9-24, комплект от два 1 GB модула.

МОНИТОР

SAMSUNG SYNCMASTER 244T

цена: 1800 лв.

24" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор, качествена S-PVA матрица, 6 ms време за реакция, входове: VGA, DVI-D, S-Video и чинчове (композитен и компонентен-HDTV); USB концентратор с два порта, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност (по-подходяща за 23" TFT/24" CRT, но това е недостатък на всички 24" модели).

ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173S

цена: 55 лв.

SerialATA/150 интерфейс; 2 MB буфер; скорост на запис: 18 x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове (и от двете страни).

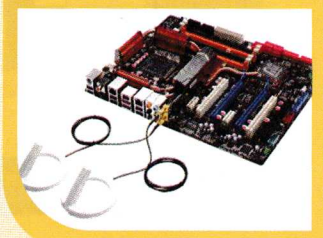
СКЪПИ

ДЖАДЖА

ASUS WIFI-AP@N

цена: 0 лв.

Запоен за дънната USB адаптер за безжична мрежа, поддържащ WEP/WPA/WPA2 криптиране на връзката, стандартите IEEE 802.11b/g (11/54 Mbps) и работната спецификация (draft) на IEEE 802.11n (300 Mbps) – за съжаление работи единствено в 2.4 GHz честотната лента. Поддържа и AP режим (централна станция)



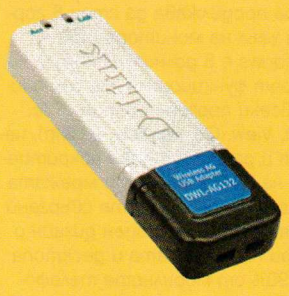
ЕВТИНИ

ДЖАДЖА

D-LINK DWL-AG132

цена: 90 лв.

USB адаптер за безжична мрежа, поддържащ стандартите IEEE 802.11a/b/g (2.4 GHz 11/54 Mbps, 5 GHz 54 Mbps) и за двете честотни ленти, WEP/WPA/WPA2 криптиране на връзката, удобна стойка с кабел.



ПРОЦЕСОР

AMD ATHLON LE-1600

цена: 85 лв.

Едноядрен, 2.2 GHz, 1 MB кеш памет от второ ниво, 1000 MHz/2000 DDR HyperTransport интерфейс, DualDDR-II/800 контролер за достъп до паметта.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

GIGABYTE GA-MA69G-S3H

цена: 140 лв.

Чипсет AMD690G + SB600, до 1000 MHz / 2000DDR HyperTransport интерфейс, 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x4, PCIe x1 (единият от слотовете е с отворен край и в него може да се постави x16 графична платка, т.е. дънната поддържа Cross-Fire двуплатков режим), 2 бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 4 SATA/300 порта с RAID, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC889A High-Definition Audio (до 7+1) и вградено видео.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

RADEON X1250

0 лв.

Видеоускорител, вграден в чипсета, четири Pixel Shader 2.0 конвейера, 400 MHz, ядро, базирано на X700. Дънната поддържа HDCP и има VGA (2048x1536@85 Hz), HDMI/1080p (заедно с адаптор за dual-link DVI-I 2560x1600@60 Hz) и възможност за HDTV-Out/1080i изходи (необходима е подходяща задна планка)

ПАМЕТ

I2X1GB PC2-6400

цена: 110 лв.

DDR-II/800) 2 GB стандартна памет с максималната официално поддържана скорост.

МОНИТОР

SAMSUNG SYNCMASTER 245B

цена: 940 лв.

24" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор, евтина TN матрица, време за реакция (5 ms). 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност, VGA и DVI-D вход с HDCP.

ЗАПИСВАЧКА

SAMSUNG SH-S203B

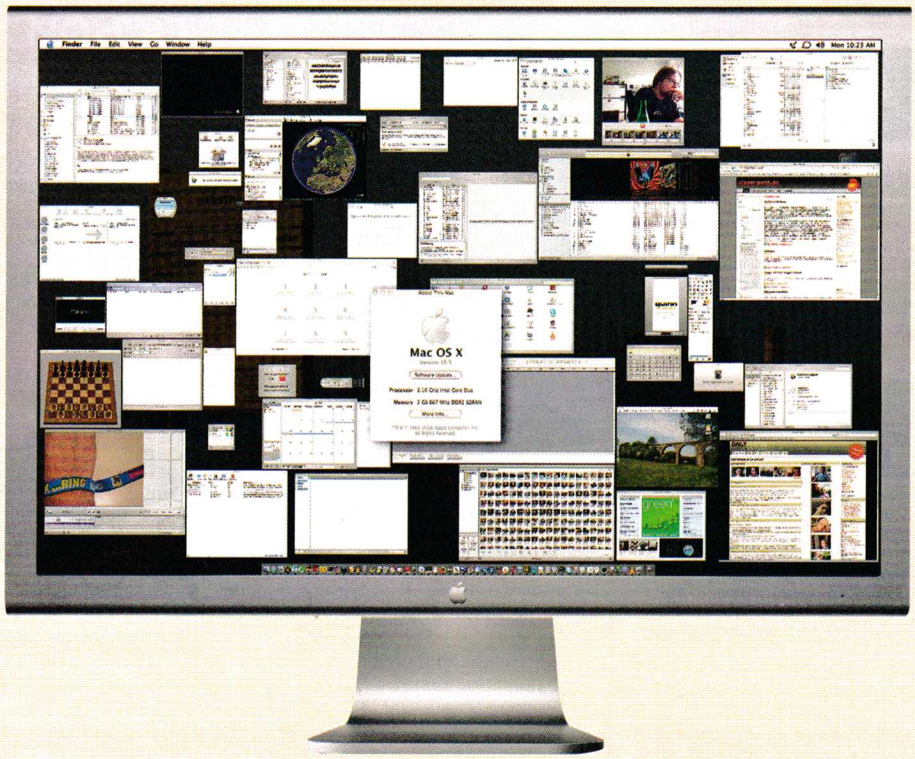
цена: 50 лв.

SerialATA/150 интерфейс, 2 MB буфер, скорост на запис: 20x DVD±R, 16x двуслойни DVD+R ,12x двуслойни DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW, скорост на четене: 16x DVD, 48x CD.

Георги Панайотов

Малка приказка за големи котки и още по-големи ябълки....

Mac OS X v.10.5 Leopard



Не е тайна, че българинът е силно ограничен в компютърните си разбирания и предпочитания. За него PC-то е предимно гейм и чат платформа, а бонус към пакета е възможността за свалянето и гледането на холивудски и еротични филмови продукции. Въпрос на лайфстайл, манталитет и средата, в която живее. Затова е трудно да бъде убеден, че в доминиранят му от Windows свят има алтернатива. Mac OS не е просто "някфа ОС" а начин на отношение към компютъра и присъствието му в живота ви, лайфстайл...

...или как котето порасна

Нека се спрем набързо върху отличителните черти на вида Felis silvestris catus (или домашната котка). Котките са лесни за употреба – не изискват специална тренировка, логично и бързо ти идва идеята да ги погалиш и с това практически си усвоил правилния начин на тяхната употреба. Котките са юзър френдли – сами ти предлагат да използваш повечето от функциите им. Те са и силно ергономични – козинката им не предлага голямо съпротивление на галещата я ръка, дори напротив – улеснява я. Маците са умни – лесно се научават къде и как да сортират ненужните им неща и да нагодят поведението си към това на юзъра. И на последно място, но не по важност – котките са лесни за поддръжка... Радвам се, че го изяснихме. Защото всички тези технически параметри важат в еднаква степен както за двукилограмовото "Мррр-Мяу", дремещо в скута ви, така и за 250-килограмовото "Рррр-гриз", дебнещо в джунглата. Въпрос на истинските котки, при OS-та на Apple можем да проследим точно как се е развило и се е стигнало до леопарда.

За кратко разработката му бе отложена, заради премиерата на iPhone и последното поколение iPod плейъри (Touch серията), но в крайна сметка на 26-ти октомври феновете на Apple имаха повод за радост и дück за инсталиране.

Това не е първата котка в семейството на Apple. Предишната им OS носеше името "Tiger" и бе първият смел опит да се предложи в пъти по-добра операционна система от тази на Microsoft. Макар че Winodws XP не бе разгромен, а Виста безоглядно копира визуални решения и хрумвания, успехът на тигъра бе достатъчен, за да покаже на Стив Джобс (CEO на Apple), че върви в правилната посока и го прави добре.

Еволюция

Новата версия на MAC OS X е с кодовото название "Леопард". Apple винаги са се славили с адски адекватен крейтив и дизайн отдели и наистина, ако човек направи съпоставка с предните версии на операционната система, ще забележи разликите. Ако поставим една до друга хищната и домашната котка, веднага ще ви се набият на очи, че първата е:

- по-голяма
- по-силна
- по-гъвкава

Е, иска и по-редовно хранене, но всяко нещо си има своите изисквания. Само че за разлика от

При ветеринаря (Преглед)

Леопардът е втората 64-битова операционна система на Apple след Тигъра и този път съвсем искрено задминаха майкрософтци. Като начало – Mac OS X v10.5 е изграден върху основата на Mac OS X v10.4, което накара много критици да побързат и да определят Леопарда като обикновен фейслифт. Прибързана реакция...

Наистина, почитателите на Mac ще се почувстват веднага в свои води. Лентата на таскбара продължава да стои в горния ъгъл на монитора (при Windows е в долния). В нея се намират функционалните бутони за всеки прозорец (Finder, File, Edit, View, Go, Window, и Help), часът и датата и дори покритието на Wi-Fi и Bluetooth мрежата и дали в момента сте свързани с някоя. Доста сходен дизайн с този на менютата и десктопа на 90% от мобилните телефони, което, колкото и странно да ви прозвучи, е страшно яко и

готино, но за да ви обясня защо трябва да запълня останалото място в статията с лекция за силата на навика и дискомфорта, който причинява работата с еднаква информация на две различни позиционни нива.

Пухкавост (интерфейс)

В долната лента на десктопа са иконите на най-употребяваните от вас програми и директории. Отново като в iPhone (и всеки по-модерен телефон) те са огромни, красиви без излишна натруфеност или кичозност, страшно интуитивни и функционални. Всичко, което искате, не е подредено в спретнати, скучни редички и колонки, а буквално на един клик разстояние. Тук се намира бързият достъп до календара, музикалните и видео плейъри и галерии, както и програми за техния едит, системните настройки и кошчето.
Слайдът се напасва на навиците ви и реагира на всички най-често използвани файлове или програми, а в случай на нужда, можете ръчно да добавите или премахнете икони. Когато пък сте в процес на работа с текстови или графичен редактор, или каквато и да е друга програма, можете много бързо и лесно да прескачате между отворените прозорци или да отваряте програма от въпросната лента (подобно на Windows Flip 3D)
Във всеки един отделен прозорец пък присъства познатият и от Windows панел, показващ кратко инфо за дадения файл или директория, както и "дървото", по което сте стигнали до него.
Това, което прави най-голямо впечатление при първото разцъкване, е интегрирането на Cover Flow технологията. Щастливите притежатели на iPhone или iPod Touch, както и всеки, влизал поне веднъж в iTunes, ще я разпознаят. Това е невероятно интуитивен и удобен графичен интерфейс за преглед на папки и отделни файлове. Представете си два музикални магазина – в единия всички дискове са разпръснати по целия под, или набухани в кашони, а в другия са сложени на една огромна въртяща се поставка – класьор. Вторият магазин е Cover Flow.

Многото употреби на една котка

Но 3D интерфейсът, колкото и да е красив и удобен, не може да направи всичко.
Оставили сте важен файл на работещия компютър вкъщи, а нямате време да се върнете – няма проблем, с Back to My Mac опцията можете да управлявате компютъра си от друг (включително PC) или мобилния си телефон. Spotlight пък ви дава опцията да направите същото с чужд компютър (не е нужно да се прави специална мрежа), стига да имате неговото позволение.
Apple TV се завръща под формата на Front Row и Photo Booth – два особено могъщи инструмента за запис на ТВ сигнал и видео и картинна обработка. Podcast Capture и Preview ви дават възможност бързо и удобно да запишете и едитнете готово за качване в YouTube или Metacafe клипче.
Може би една от най-интересните функции е Spaces. С нея можете да създадете отделни виртуални десктопи, които да използвате в зависимост от нуждата си. Всяко едно "лично пространство" е като стаята в апартамент – сами определяте какво ще е обзавеждането ѝ и махате всичко излишно.
Дали ще имате кино зала, детска стая или chill зона – лимитът им е 16. Това спестява безумно много кликане по различни настройки, папки, ровене и преместване. Можете едновременно да стартирате повече от една стая и по всяко време да преминете от една в друга, като през врата, не е нужно да излизате пред къщата и да влизате обратно (Windows Switch User).

Котка и мишка

Ако искате да играете под Leopard, посетете първо сайта на играта и вижте дали в поддържаните платформи освен PC се мъдри и Mac. Шансът да го намерите е ограничен до най-популярните игри на пазара – като Call of Duty, Doom или Civilizaton. Около 15% от всички игри са с версии за него (всички на Blizzard, впрочем).
Въпреки че броят им се увеличава, логото "Games for Windows" се натриса в очите ни по прекалено невъзпитан начин, всеки път когато идем в произволен геймматазин. И тук леопардът вместо да подвие опашка, махва елегантно с лапа и се ухилва по начина, по който само котка с големи като палци зъби може да го направи. Mac OS X v10.5 ви позволява да инсталирате на своя Mac последните и най-употребявани версии на Windows (Vista и XP) на отделен дял от диска или на отделно HDD устройство. Условието е само да разполагате с Intel базиран Mac. И в този момент тезата: "Не искам Mac, защото не мога да играя любимите си игри на него!" се сгромолясва с гръм и трясък, карайки домашния ви любимец да се скрие под леглото и упорито да отказва да си покаже носа навън.
Приспивно мъркане в скута
Все пак има много време да се открият проблеми в Leopard, но и да се поправят. Факт е, че Vista в момента на своето излизане разполагаше с толкова много бъгове и нужда от жизненоважни ъпдейти, че в сравнение с операционната система на Apple приличаше повече на beta версия, а не на завършен продукт. Аз лично съм във възторг от дизайна и функционалността на Mac OS X 10.5, а нежният опит за монопол на пазара с цялата і серия продукти на Apple контрастира силно на грубите методи, използвани от Microsoft (извиване на ръце на OEM партньори, поглъщане или съдене до дупка на дребната конкуренция и т.н.). Това не е Vista хейт материал и знам, че няма да ви накара да изтърчите, махайки с ръце към най-близкия магазин и да се приберете с Mac в ръце. Странно е как преди 10 години Mac-ът се ползваше предимно за работа, а Windows за всичко друго, а сега монетата се обръща...

Mac vs PC

Ако все още не сте гледали някое от десетките рекламни спотчета, е крайно време да го направите. Въведете в YouTube "Mac vs PC" и се насладете на страшно оригиналната презентация на качествата на едната платформа над другата с помощта на дебелия бизнес чичко (PC) и готиния млад пич (Mac). Разгледани са до болка познати ни неща, като забиванията, постоянните ядове с драйвери и програми, както и несъвместимостта на различните хардуерни компоненти. Естествено, клиповете са направени с голяма доза ирония и хумор, и някои проблеми на PC-то са нарочно "раздути", но въпреки всичко са достатъчно обективни.

За и против

плюсове
Лесна и интуитивна за научаване и употреба
Вирус free
Мултимедийна на едно ново ниво, особено ако разполагате с iPhone или iPod

минуси
Непопулярна в родината
Все още ограничено количество развлекателен софтуер (игри)
Изисква закупуването на Mac

Накратко всичко ново

Time Machine – автоматичен back-up на файловете
Stacks – автоматично групиране на свързани файлове и папки
Spaces – създаване на различни десктопи за различна употреба (работен, гейм, мултимедия, чат и т.н)
Quick Look – разглежда съдържанието на файл, без да отваря самата програма
Coverflow Finder – разходка из папките и директориите като в album art услугата на iTunes
Boot Camp – подкарва Windows на Mac!!!

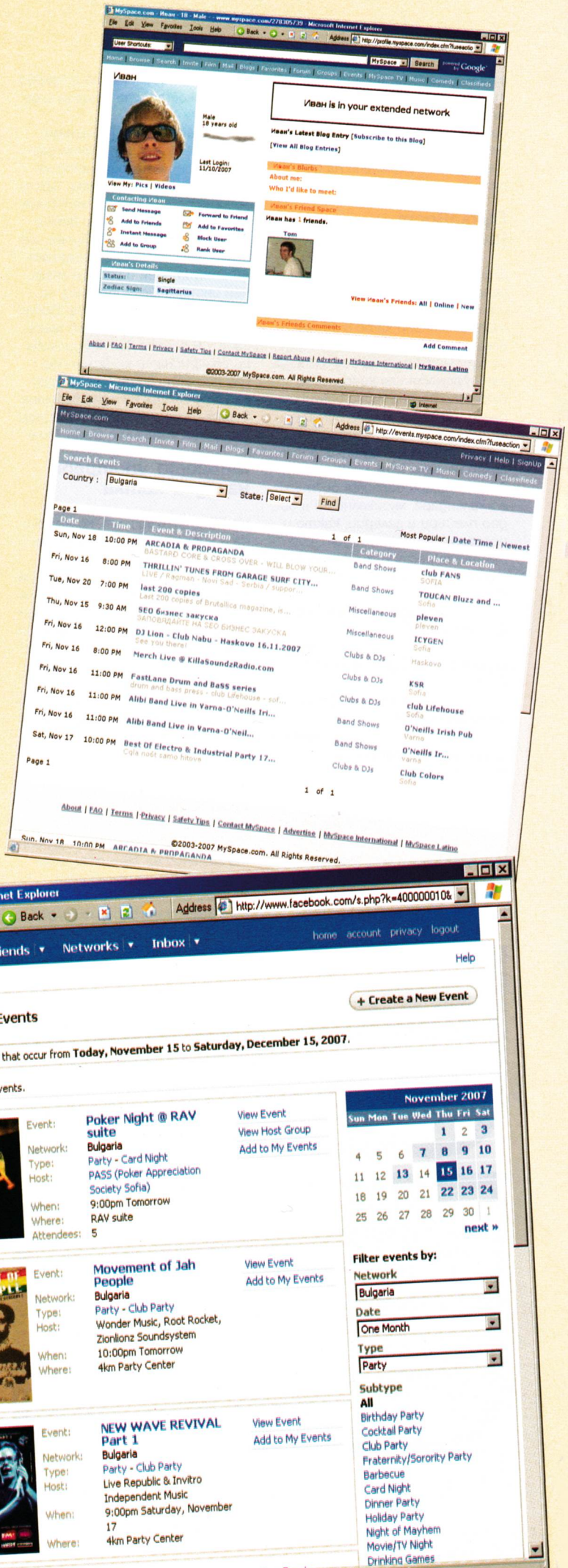
Димитър Кунов

Социална активност

Социалните мрежи са новият хит на глобалната мрежа. Някои може би знаят за какво става въпрос, но тъй като повечето хора (включително и аз) имат навика да пропускат такива суховати определения покрай ушите си, мисля да ви разкажа, какво точно са социалните мрежи и свързаните с това понятие услуги, за какво се борят и имат ли те почва у нас. Всъщност отсега мога да кажа, че последният въпрос е реторичен, тъй като Social Networking-ът отдавна е пуснал дълбоки корени на родна земя, макар и в малко изроден вариант.

Идеята за създаването на услугата „Social Networking" е пряко следствие от развитието на второто поколение интернет приложения, известни още и под названието Web 2.0. Естествената нужда на човек да комуникира със себеподобните си не изчезва, дори когато същият този индивид прекарва 90% от времето си пред компютъра. Тези от вас, които имат над 25-26 лазарника зад гърба си, сигурно с усмивка ще си спомнят плахите социалистически опити за Social Networking, а именно пощенските адреси на пионери от целия Съветски съюз, които търсеха другарчета из братските страни. Но това е минало, а настоящето вече е коренно различно и съвсем по вкуса ми: интернет ще ми помогне да намеря сродната си душа – независимо дали става дума за бизнес партньор, другарче гейм̆ор със сходни интереси или пък половинка от противоположния (а защо не и от същия, хе-хе) пол, всичко това става, както обичам да казвам, с няколко клика на мишката.

Развитието на уебсайтовете за Social Networking върви ръка за ръка с развитието на интернет, като началото е поставено от сайтове като classmates.com (1995), който, както подсказва името му, има за цел да поддържа връзка между приятели и съученици, пръснали се по широкия свят. Сайтът, разбира се, е създаден от американец и добива популярност основно в Щатите, тъй като там разстоянията са такива, че подобна услуга веднага намира приложение. У нас например също има такъв сайт (atol.bg), който макар и популярен, няма как да повтори фурора на американския си събрат, първо заради разликата в населението и второ поради обстоятелството, че Джон, който се мести от Ню Йорк в Лос Анджелис, което са си към 4500 километра, определено среща повече трудности да запази комуникацията си с Джим, който си остава в Ню Йорк. В България Спиро се мести от София в Пловдив и желае да поддържа



НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

приятелството си с Гюро, който остава в София и трябва да измине „цели" 140 километра, ако иска да пие една бира с приятеля си. Повечето от съучениците си, които успях да открия там, живеят извън България, което потвърждава теорията ми. Друг родоначалник на социалните мрежи е сайтът sixdegrees.com, който съществува от 1997 до 2001 година, и развива модела „Приятелски кръг", който вследствие подемат някои от най-известните Social Networking сайтове като MySpace и Facebook.

Популярността на тези сайтове се дължи на факта, че това, което предлагат, отдавна вече е надминало границите на обикновеното: „Аз съм Митко и си търся приятели. Интересувам се от...".и така нататък. Съвременните технологии в интернет предлагат наистина неограничени възможности. Нещата вече изглеждат така: „Аз съм Митко и съм музикант, тук можете да чуете моята музика и да видите мои клипове...".

Едни от най-популярните в световен мащаб Social Networking сайтове са MySpace.com и Facebook.com.. Facebook е създаден през февруари 2004 като първоначално членството в него било ограничено само за студенти в Харвард. В момента това е сайтът с най-много регистрирани потребители (42 милиона активни юзъра към октомври 2007), което означава, че идеята на снобарчетата от Харвард се е оказала доста сполучлива. Концепцията на Facebook е съвсем проста. Ако и ти като мен не си се регистрирал, защото търсиш определени хора, а просто от любопитство, сайтът предлага (на базата на това от къде си се регистрирал), доста богат набор от връзки като например: профили на хора от същия град/държава, интересни събития, които ще се случат наоколо, препратки към популярни местни (в моя случай български) сайтове, както и най-новите дискусионни теми на съответния език. Общо взето, ако си почитател на интернет комуникацията, Facebook е достатъчно зарибяващ и има толкова много потребители, че не е нужно да си американец, за да намериш сродна душа.

Вторият много известен сайт за изграждане на социални мрежи е MySpace.com. Всъщност, известен е много слабо казано, сам по себе си MySpace е институция. Сайтът стартира през август 2003, като към октомври 2007-ма, броят на активните потребители е...

200 милиона. Внушителна цифра, а ако вземем предвид факта, че живеем в България, а не да речем Лесото (да, има такава държава), шансът да откриеш свой приятел, познат, роднина, съученик, състудент, колега и така нататък, е много голям. Ако нямаш регистрация там, мисля че си заслужава да тестваш възможностите, които MySpace ти предлага. А те никак не са малко: да намериш хора със сходни интереси от цял свят (под сходни интереси се разбира всичко от Star Wars филмите до женитба и плътски наслади), да бъдеш блогър в изключително популярен сайт, тоест да си подсигуриш милиони читатели за евентуалните ти умотворения, както и да споделяш собствените си видео и музикални опити (MySpace Music е особено популярен сред банди, които се опитват да пробият). „A whole new world", както пее Аладин в едноименния анимационен филм. Пробвай, заслужава си.

Един малко по-различен в идеята си, но също заслужаващ споменаване сайт, е linkedin.com. За разлика от другите споменати досега Social Networking сайтове, LinkedIn е изцяло бизнес ориентиран. Казано просто, ако Facebook, Friendster и MySpace имат за цел да ти помогнат в намирането на нови познати със сходни интереси или поддържане на контакт с досегашните ти такива, LinkedIn е тук за да сложи ред в бизнес контактите ти. LinkedIn няма да ти помогне да си намериш гадже, но току-виж свършил тази благородна задача по отношение на някой работодател. Имам познат, който чрез профила си в подобен сайт бе забелязан от Google, които му предложиха работа. Е, в крайна сметка не стана, тъй като цедката е много ситна, важното обаче е, че шансът бе налице. Така че, ако си опитен в нещо и смяташ, че има какво да предложиш на свободния пазар на труда, една регистрация в linkedin.com може само да ти бъде от полза.

Ако оставим настрана atol.bg, Social Networking услугите в българското интернет пространство са представени основно от огромното количество тинейджърски (и не само) сайтове, чиято основна цел са запознанствата между мъже и жени във всякакви конфигурации. Какво следва от тези запознанства, вие си знаете така или иначе. Важното в случая е, че по-невинните elmaz.com, bgdate.com, sladur.com, flirt4e.com, flirtbg.com, както и не толкова невинните zaribi.com, gepime.com, meraklii.com и т.н. са вече тук, за да подсигурят положителният прираст в родината. Респект.

Имам едно предупреждение към всички, които са решили да се гмурнат в необятния свят на социалните мрежи. Пазете се, приятели, защото там, където има много хора неминуемо има и много измамници. На втория ден от регистрацията ми в MySpace, две ослепителни блондинки вече искаха ужасно много да се запознаят точно с мен. Не се престраших да последвам предложените от тях линкове към „личните им сайтове", но всеки може да се досети какво щеше да последва. Като цяло, Social Networking сайтовете със сигурност не са мимолетна мода, а доста сериозно удобство във века на комуникациите. Възползвайте се.

XFX GeForce 8800GT Alpha Dog Edition (PV-T88P-YDF4)

Една от първите платки, използващи новия GF8800 (G92) чип на nVidia, е XFX GF8800GT ADE. G92 представлява обновен вариант на G80 (досегашните GF8800 GTS/GTX/Ultra), произведен чрез 65nm технология вместо 90 nm. Това води до значително по-малко консумирана енергия (~110W) и съответно охладителят на новите GF8800GT платки е компактен и не заема пространството над съседния PCI/e слот. Вентилаторът също е по-тих от очакваното (дори при натоварване не се качва над 45dB). Платката се захранва чрез един допълнителен 6-изводен PCIe куплунг и има един SLI конектор за двуплаткова работа.

Освен чисто технологичните подобрения, G92 въвежда и някои други неща, които досега бяха чужди за GF8800 платките. Новият чип има всички подобрения, въведени в продуктите от нисък и среден клас (GF8600/8500/8400) – VP2 PureVideo HD хардуерен модул за декомпресия на MPEG2/4 видео съдържание, поддържащ напълно H.264 и частично VC-1 и вградени видео изходи (два VGA 400MHz RAMDAC-а, два двуканални TDMS с HDCP и HDTV-Out encoder) – премахнат е NVI/O чипът. Блоковете, обработващи текстурните адреси, също като при GF8600/8500/8400 вече са наравно с филтриращите блокове (т.е. двойно повече от еквивалентите GF8800, използващи G80). G92 е и първият PCI Express 2.0 графичен ускорител, но при настоящите приложения това не оказва влияние на производителността. Броят Stream процесори при G92 е 112, блоковете за текстурни адреси и филтриране са по 56, а финализиращите блокове са 16. Основната тактова честота е 600 MHz, честотата на Stream процесорите е 1500 MHz, каналът за достъп до графичната памет е с обща ширина 256-bit, а тактовата честота на паметта е 900 MHz/1800 DDR. Производителността на GF8800GT е доста по-висока от GF8800GTS (който е по-скъп), като почти настига GF8800GTX. Две GF8800GT платки в SLI режим са по-бързи от една GF8800GTX, но общо струват по-малко. GF8800GT е по-бърз и от Radeon HD2900XT. Появата на GF8800GT с ниската му цена обезсмисля покупката на GF8800GTS/GTX и GF8600GTS – GF8800GT е точно това, което се очакваше от продуктите нисък клас – нелоша производителност, пълна функционалност и приемлива цена.

XFX GF8800GT ADE е с 512 MB памет и работи на препоръчителните тактови честоти, описани по-горе. Платката предоставя два двуканални DVI-I изхода (до 2560x1600 цифров или до 2048x1536 аналогов сигнал) и HD/TV-Out изход. В окомплектовката са включени два DVI-към-VGA преходника, S-Video и Компонентен/Композитен TV-Out кабели и един преходник от два 4-изводни Molex конектора към 6-изводен PCIe конектор за захранване на видеоплатката. DVI изходите поддържат HDCP и чрез преходник (какъвто обаче няма в окомплектовката) може да се използва за HDMI екрани (само за видеосигнала – G92 няма вграден звуков контролер за разлика от Radeon HD, а платката няма SPDIF-вход за разлика от повечето GF8 модели от нисък и среден клас).

XFX GeForce 8800GT Alpha Dog Edition ще ви струва около 480 лв. Със съдействието на "Солитрейд".

PHILIPS SHB6102

Откакто мобилните телефони започнаха да стават и за слушане на музика, реших да се съсредоточа към едно-единствено джобно устройство. В него комбинирам възможността да остана на линия, да правя малки снимки и да се разтапям от кеф на любимите си парчета, докато ходя от точка до точка в задръстения с автомобили град или джиткам с байка. Едновременно или в последователност, но с по-малко пълни джобове. Сигурен съм, че всеки от вас си има по нещо подобно или поне се замисля за такова. Въпреки всичко и тази система си има своите недостатъци. Едно от най-дразнещите ме неща например останаха слушалките. Въпреки че те бяха в комплекта на телефона ми и не са лоши по принцип. Всеки път, когато трябва да ги сложа, се оплитам в кабели, затова си взех Bluetooth handsfree. То обаче става само за разговори, освен ако не ти пука, защото и без това си глух с едното ухо.

Поради всички изброени причини продукт като Philips SHB6102 си има своето място. Това са традиционни на вид стерео слушалки за врат, поддържащи Bluetooth A2DP за безжичен пренос на стерео звук. На тях можеш да си пускаш песните в познатото качество от телефона или каквото и да е друго съвместимо устройство. Допълнително в комплекта е включен и Bluetooth адаптер за класически 3,5 мм минижак. Прост и лесен начин всеки аудио източник вкъщи с изход за слушалки (напр. телевизор, компютър, DVD) да стане безжичен. Върху самите миди са разположени копчета за сменяне на парчетата от листа и контрол на силата на звука, но и такива за управление на разговорите, защото SHB6102 всъщност са и устройство за "свободни ръце". Най-якото в случая е съгласуването на връзката между адаптера и останалите устройства. Малък пример: ако сте се вглъбили във филм и сте си забутали някъде телефона, при позвъняване звукът от телевизора автоматично ще изключи и ще се смени с тона на звънене.

Комплектът работи с Li-Ion батерии и според производителя издържа до 12 ч. разговори, 10 ч. музика и около десетина дни в режим на изчакване.

Philips SHB6102 се продава за около 245 лв.
Със съдействието на Philips България

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

Този нов продукт за PlayStation събужда у мен абсолютно същото чувство като всеки друг по-добър волан – детска радост! Като заклет фен на игрите с коли, разчовърках с интерес и този комплект. Комплект, защото освен кормилото, към него е причислен и панел с два педала (газ и спирачка). Има и скоростен лост, но той е закачен за основния панел и е полуавтоматичен, т.е. сменяте предавките само с побутване напред-назад.

Изобилието от бутони се набива на очи от раз. В общи линии по корпуса са лепнати импровизиран геймпад, а готина функция са двата превключвателя на гърба на геврека, точно там, където ви попадат пръстите. Удобно, особено ако си падате по F1 игри, защото подобна смяна на скоростите е директна заемка точно оттам. Педалите, от своя страна, са стегнати и имитират обратно усилие почти като наистина, но пък панелът им е лекичък. Все пак, за да не отиде на кино управлението при първата по-рязка спирачка, отдолу са сложени назъбени валове, които да се забият в килима или мокета и да пресекат нежеланите движения.

Съвсем друг е реализмът, когато свистиш по виртуалните улици с волан. Този обаче се върти на 900 градуса (общо 2 оборота и половина), а force feedback-ът функционира на високо ниво. На завоите трябва яко да натискаш, а дори атмосферните условията в игрите се отразяват. Например на дъжд воланът се върти по-лесно и колата поднася. С изцяло гумения захват обаче, няма как да изпуснете линията, дори с максимално изпотени ръце.

Оня ден пак някакви се размазаха на булеварда пред нас, затова един ценен съвет: ако искаш да усетиш истинска скорост – спаси живот, купи си волан!

Logitech Driving Force Pro се продава за около 230 лв.
Със съдействието на Logitech

PRESTIGIO DIGITAL WALLET

Какво по-подходящо място да си държиш личната информация от един портфейл? В случая, дори когато тя е в цифров формат. Защото в продукта на Prestigio има не само отделения за визитки, карти и пари, но и джоб с твърд диск. Носителят всъщност е от серията Pocket Drive II и работи с USB 2.0 интерфейс. Даже е намерено и хитро място за отделение с кабел, вярно късичък, но достатъчен за свързване при внезапно възникнала нужда. Най-изненадващо в цялата история е, че портфейлът върши работа и по предназначение. Производителите са се постарали да го превърнат в нещо различно от кожена кълъфка. С тегло от 100 грама и дебелина под сантиметър, не усетих особена разлика, като си го пуснах във вътрешния джоб на якето. За това е виновно 1,8-инчовото HDD, което е достатъчно компактно. Въпреки това Digital Wallet се предлага в разновидности с капацитет между 40 и 80 гигабайта, които би трябвало да са пределно достатъчни даже да си направите backup на настолното PC с него.

Prestigio Digital Wallet (40 GB) се продава за около 256 лв. Със съдействието на Asbis България

SONY ERICSSON W910I

Поредният Walkman телефон на Sony Ericsson е слайдър. При това тънък – дебелината на W910i е около 12,5 мм. Както при повечето модели от серията, дизайнът и на този е атрактивен, с 2,4-инчов дисплей. Предлага се в няколко разцветки. Видими разлики обаче са поставеният отгоре и доста по-малък от обикновеното Walkman бутон и комбинираният изход за зарядно/слушалки, този път изместен отстрани. В двата горни ъгъла пък има допълнителни бутони.

Апаратът е 3G, като поддържа и стандарта HSDPA за трансфер на данни със скорости, близки до домашен DSL – само че докато седите в някой тролей. Напълнен е със стандартните приложения на този производител. Включително TrackID и програмите за обработка на видео и изображения с окончания "DJ". Предвидена е и 2-мегапикселова камера, на която липсват автофокус, макро и светкавица. За съхранение на данните се ползват M2 карти (с 1 GB включена в пакета). Към нея е добавен и нестандартен външен USB четец с формата на флаш памет. Той е с връзка, за да го прикачите към телефона си като висулка.

Да се спрем обаче на мултимедийния плейър. Той е с нов интерфейс, поддържа аудиокниги и подкасти, а вътре ще откриете и две по-изчанчени възможности за избор на песните. SensMe представлява координатна система, в която различните парчета са разпределени визуално като точки по осите бърза/бавна и весела/тъжна. Това става с помощта на софтуерния пакет за PC в комплекта. Алтернативният вариант е да стиснете телефона с палец, натискайки Walkman бутона и да го разтърсите напред-назад. Това ще е равносилно на преминаване в съответната посока по плейлистата. С помощта на сензора за движение става и автоматичното преориентиране на картината в пейзажен или портретен изглед, в зависимост от завъртането на устройството в пространството. Затова се е наложила дизайнерска намеса, че при работа в хоризонтално положение, ако гнездото за слушалки си бе останало на стандартното място, щеше да пречи на захвата. Както може да се очаква, технологията е оползотворена и в игрите. Marble Madness 3D е някакво топче, което засилвате и насочвате с накланяне. Има и прилично JAVA рали, а ако го пуснете в пейзажен режим, двата допълнителни бутона служат за смяна на скоростите. Съвсем като на електронна игра.

Sony Ericsson W910i се продава за около 850 лв. Със съдействието на "Сони Ериксон България".

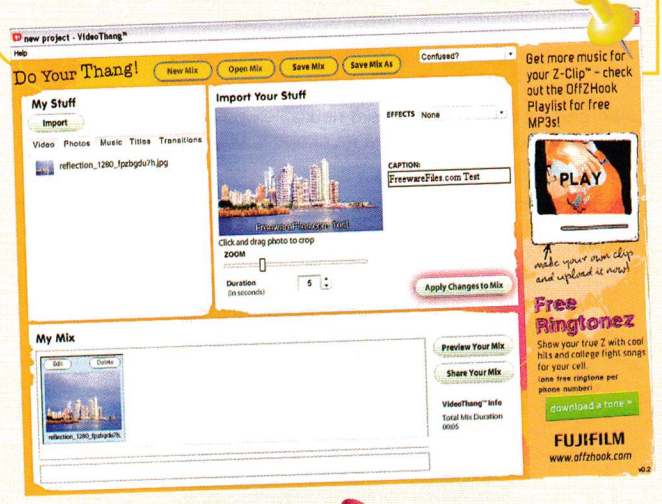
Пеню Дачев

Best Free Soft 12/2007

Videothang

Version: 1.1.5
Size: 15.38MB
Site: http://www.videothang.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

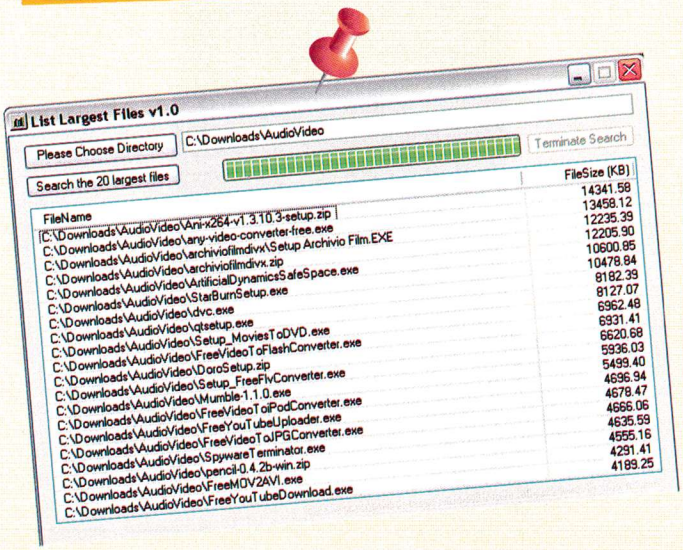
Супер забавен и готин видео редактор, правен не толкова за сериозна работа, колкото за забава. Освен това е адски лесен за употреба. Почти не гълта памет и не яде рам, което го прави задължителен поне за проба. След като импортирате MV, AVI, MOV, MPG, MP3 и/или JPG и направите каквото искате с тях като презентация, директно го мейлвате и/или ълплоудвате през www или ftp. За интерфейса мога да кажа само едно - СУПЕР!



Desktop Info

Version: 0.42
Size: 190KB
Site: http://www.glenn.delahoy.com/
OS: Windows 2000/XP

Това малко приложение дава много и все полезна информация за компютъра, на който работите в момента. Тя кротко показва на десктопа дата, час, натоварване на процесора, кое приложение колко памет ползва, колко виртуална памет имате, MAC адреса на мрежовата карта и още един куп инфо. Странно обаче са направени настройките - редактира се с NotePad desktop-info.ini и там се пише кое, как и къде да се появи. И другото странно е, че се спира само през Task Manager.



List Largest Files

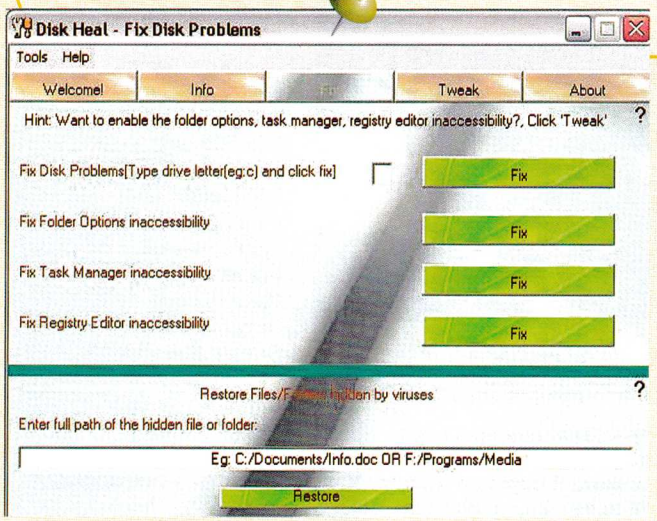
Version: 1.0
Size: 33.6KB
Site: http://www.dba-forum.com/
OS: Win XP/2003/Vista

Ако имате (като мен) на всеки диск и десктоп по една папка Temp и бухате в нея всичко за временна употреба, не може да не ви се налага да я изтривате от време на време, разбира се, започвайки от най-големите файлове. За да ви покаже тези файлове, строени по низходящ или възходящ начин, на помощ идва програмката List Largest Files. След като ѝ посочите папка, тя за секунди преглежда, строява файловете и показва двадесетте, плачещи за триене. От това по-лесно е само яденето на тратор.

Disk Heal

Version: 1.43
Size: 410KB
Site: http://www.luqsoft.com/diskheal
OS: Win NT/2000/XP/Vista

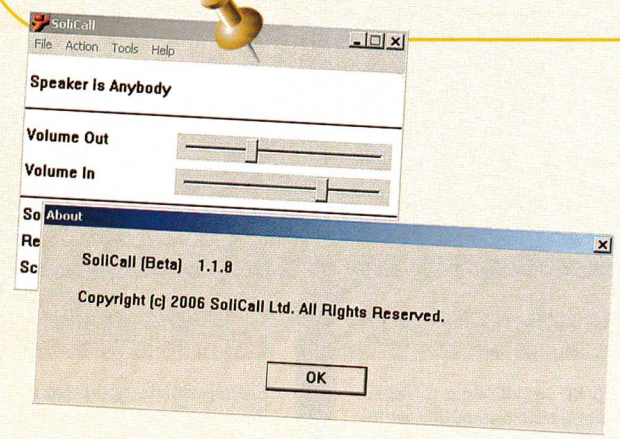
Малък софт за туик, настройване и поправка на Windows и най-вече хард дискове. Определено печели с малкия си размер, елементарната работа с нея и възможността за връщане на състоянието на компа преди намесата ѝ.



SoliCall

Version: 1.1.8
Size: 1.22MB
Site: http://www.solicall.com/
OS: Win 2000/XP

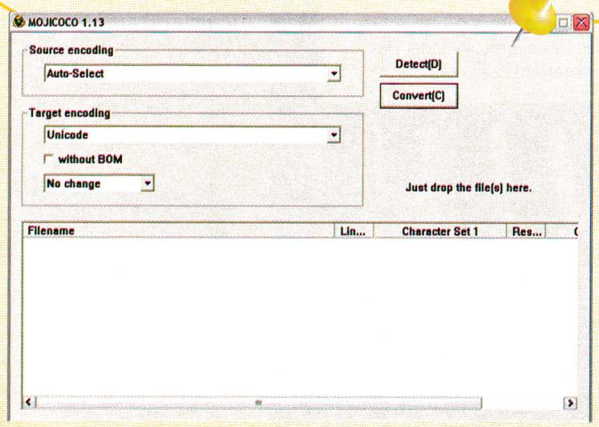
Ако ползвате (а шансът е около деветдесет и пет процента) софтуер за VoIP, не може да не сте забелязали, че докато си лафите с брат'чеда от Казабланка, винаги се намира я майки да говорят по обикновения телефон за "как се прави манджа с кисело зеле", я братя и сестри да се карат или пък просто кучето да подгони котката, да я хване и изтезава около 2 минути. За да игнорирате тези гадни нойсове от лафа с брат'чеда слагате SoliCall и нека лафът си тече пряко всичко околни звуци, без те да се месят в него. Или иначе казано - този софт е шумов филтър. Освен това програмката може и да записва разговора.



MOJICOCO

Version: 1.13
Size: 119KB
Site: http://www15.big.or.jp/~t98907/mojicoco/
OS: Win 2000/XP

Не може да не сте се сблъсквали с конвертиране на текст от една кодова таблица в друга или прехвърляне на MAC, *UNIX и други документи в Window-ски такива или обратно. Досадно, тегаво и неприятно е... Но в такива случаи MOJICOCO е насреща. Тя владее това до съвършенство тези галимации и поддържа де-що има формати и кодови таблици - UTF-7, UTF-8, Unicode, Japanese (Shift JIS, JIS и EUCJP), Arabic, Chinese, French, German, Greek, Portugese, Swedisk, Thai, Turkish, и дори Vietnamese!



Startup Delayer

Version: 2.3.1.92
Size: 4.90MB
Site: http://www.glarysoft.com/gu.html
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

Ако се чудите защо компютърът ви зарежда по десет минути и трей барът ви расте от ден на ден и вече почти опира до Start бутона, просто качете това приложение. То, освен че ще ви покаже всичко, което се пуска с операционната система (с опция да го разкарате от там, разбира се), ще ви помогне и да оптимизирате процеса на зареждане на желаните приложения, за да не става безсмислена тарапана по време на бутването. Да речем, може да каже кажете имейл клиентът ви да тръгва последен и то пет секунди, след като системата тръгне, или 20 секунди, след като видите десктопа си. По същия начин може да кажете скайпа да тръгва първи, след него да е айсикюто, после контрол панела на видео картата и за капак антивируса. Всичко това като пример, де....

ЦЕЛИ ИГРИ

Mega Man Evolution

Тази игра ще изправи Мегамен пред орди от роботи, срещу които ще се бори с помощта на множество различни комбинации от удари.

Roy Caverna

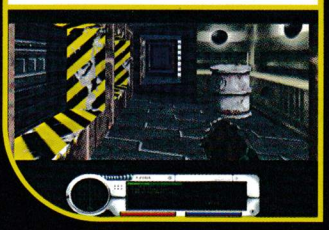
Поемете управлението на Рой Каверна, качете се на верния му дракон Дъби и намерете крадеца, отмъкнал храната на неговото селце.

Two

Класически космически шутър. Какво бихте могли да очаквате от подобна игра, освен много, много екшън?

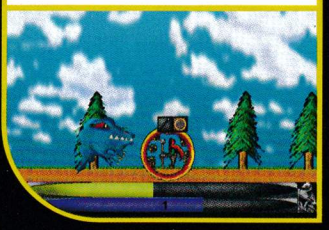
Marathon: Aleph On

Малко са добрите и безплатни сингълплейър шутъри из мрежата. Marathon: Aleph One обаче е един от тях. Не обръщайте внимание на странното име – геймплеят определено си заслужава.



The Defender

Елиминирайте приждащи вълни от малки и гадни същества. Постарайте се да сте бързи и точни, защото в противен случай ще бъдете унищожени.



Glest 2

Красива триизмерна стратегия с две враждуващи фракции, в която ще трябва да построите своя база и да съкрушите противника си, притежаващ завидно за подобна игра ниво на изкуствен интелект.

Tempo

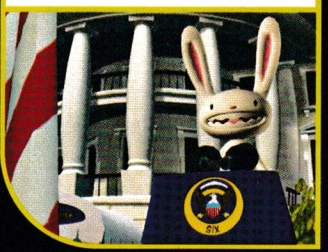
Аркадна игра тип jump'n'run, в която ще трябва да се възползвате от нестандартните способности на геройчето си като телекинеза и превъплъщение.

Flyhard

Особено привлекателна логическа геймка, в която трябва да стигнете от точка А до точка Б. Вярвайте ми, не е толкова лесно, колкото звучи.

Sam and Max: Abe Lincoln Must Die

За да отбележат началото на втори сезон на Sam and Max, Telltale пуснаха безплатно един от най-забавните епизоди на миналия - Abe Lincoln Must Die. Насладете му се!



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Кунов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИГИТРОЗ И СИЕ 032/ 630-642

ПРОМЕНЯТ СЕ ВОЙНИТЕ

ПРОМЕНЯТ СЕ ТАКТИКИТЕ

ВОЙНИЦИТЕ НЕ

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE™

www.CallOfDuty.com

www.PULSAR.bg

PLAYSTATION 3 NINTENDO DS

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 LIVE

infinity ward

ACTIVISION

ПУЛСАР

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty са запазени търговски марки и Modern Warfare е търговска марка на Activision Publishing, Inc. Всички права запазени. Този продукт съдържа софтуерна технология, лицензирана от Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2007 Id Software, Inc. "PlayStation,"2" , "PlayStation" и "PLAYSTATION" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и Xbox логата са търговски марки на Microsoft group of companies. NINTENDO DS Е ТЪРГОВСКА МАРКА НА NINTENDO. Всички права запазени. Всички останали търговски марки и търговски имена са собственост на съответните им притежатели.

PULSAR GAMES

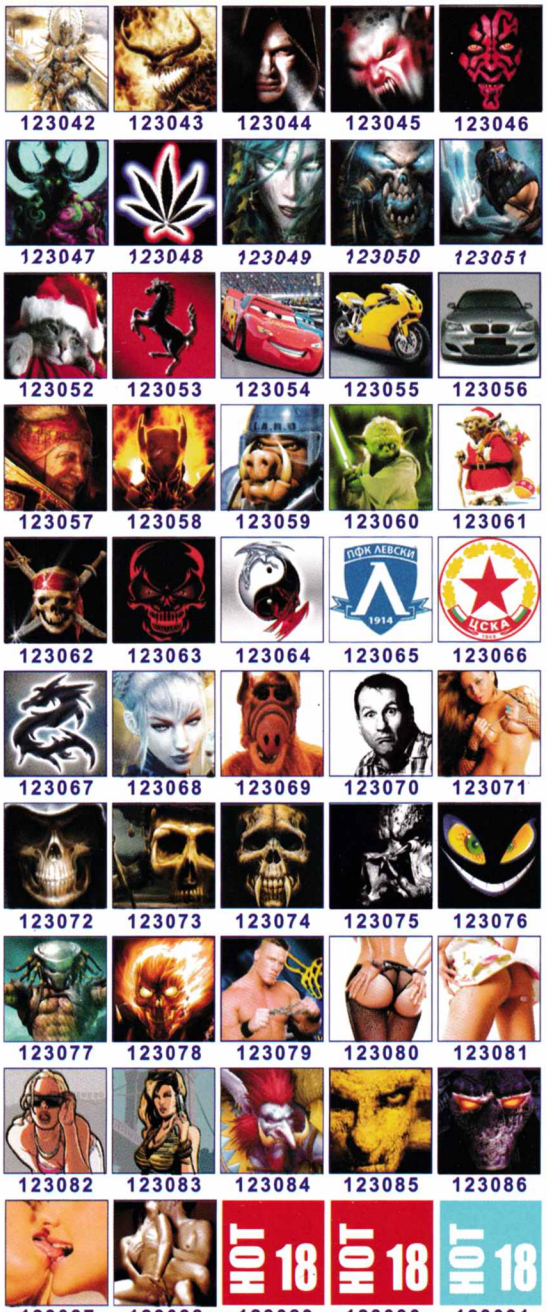
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
214251	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	684568	726403
		ЗВЕЗДА	684569	726404
	50 CENT НОВО!	AYO TECHNOLOGY	684570	726405
	50 CENT	CANDY SHOP	684571	726406
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	684572	726407
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	684573	726408
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	684574	726409
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	684575	726410
	MIKA	RELAX,TAKE IT EASY	684576	726411
	NELLY FURTADO ХИТ!	ALL GOOD THINGS	684577	726412
	RIHANNA	SHUT UP & DRIVE	684578	726413
	RIHANNA НОВО!	UMBRELLA	684579	726414
	SUNRISE AVENUE	FAIRYTALE GONE BAD	684580	726415
	YARABI НОВО!	I AMAR	684581	726416
	YVES LAROCK НОВО!	RISE UP	684582	726417
214252	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	465579	726418
214253	АНЕЛИЯ И МИРО НОВО!	ЗАВИНАГИ	465580	726419
214254	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	465581	726420
214255	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	465582	726421
	БОРИС ДАЛИ	ЛЪЖЕШ	465583	726422
214256	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	465584	726423
214257	ГЕРГАНА	UNA PASION	465585	726424
214258	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	465586	726425
214259	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	465587	726426
214260	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	465588	726427
	ПРЕСЛАВА НОВО!	МОЯТА НОВ ЛЮБОВНИК	465589	726428
214261	СОФИ И УСТАТА	ДИВА ЛЮБОВ	465590	726429
214262	СОФИ И УСТАТА НОВО!	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	465591	726430
214263	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	465592	726431



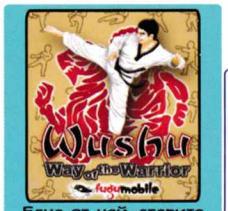
SMS на номер 1710

Обади се от стационарен телефон

09004 1710

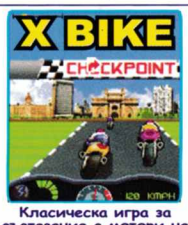
Подкарай военния джип и среляй наред. Събирай боеприпасите по пътя си, за да останеш в играта.

214268



Една от най-старите тайни в Древен Китай е Wushu, което означава „изкуството на боя". Използвай ума и силата си ...

214269



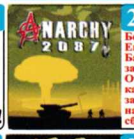
Класическа игра за състезание с мотори на писта. Трябва да станеш първи, за да се класираш за следващото състезание.

214270

Яко пуцане! Ако си фен на изтребителите и въздушните битки, то това е тъкмо за теб.

214271

214272 Неустоимата Парис сега е предВас. *Без цензура!*



214273 Бедствие разделя Европа на две! Бандите се борят за надмощие. От твоите качества зависи изхода на титаничния сблъсък!

JAVA ИГРИ

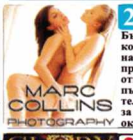
214274 Изграждай и пази своята империя. В тази игра ще разбереш колко добър стратег си.

214275 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

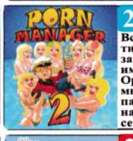
214291 Пилотирай своя изтребител и унищожи вражеските кораби и самолети.

214292 Ордите на тъмнината заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да издържат на напора зависи само от теб ...

214276 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!



214277 Бъди там, когато най-добрите приятели откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.



214293 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

214294 Предизвикателство за всеки любител на *ШАХА*. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

214278 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!

214279 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

214295 Нов вариант на добре позната игра. Зимното време усложнява нивата. Ще се справиш ли?

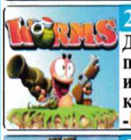
214296 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе *ДЖАКПОТА!*

214280 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. *Безсмъртието е твое!*

214281 Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий ги! Грабни секси мацките! Твои са!

214297 Опитай атмосферата на *Испанската Примера Дивизион!*

214298 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.



214282 Добре познатата игра от компютрите -*Worms*.

214283 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...

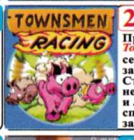
214299 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

214300 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

214284 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

214285 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

214301 Много добрата java игра! Няма ли да я пробваш?



214302 Прасчо от *Townsmen* серията се завръща! Стартирайте в необикновената и луда игра специално за вас.

214286 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

214287 *Легендарният Марио!* Любим на всички. Всичко е както при истинския- събира монети, пуска се по тръби.

214303 *На български език!* стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

214304 Още една *Кама Сутра* за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

214288 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола... Време е за твоята награда!

214289 Можеда свалите 10горещи блондинки, контоще подсладят твоите любовни нощи!

214305 Играта много наподобява на познатата на всички игра *Mortal Kombat*

214306 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

214290 *Карпов X3D Chess* е идеалната игра за хората обичащи шаха.

ВИДЕО

ЕЗДА BATISTA

214264 214265

ЛЮБОВ КОЛЕДНА МАГИЯ

18 НАД 18 НАД

214266 214267

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

726447 Yoda- Message from the dark side
726448 Хей секси, вдигни си телефона
726449 Ей сладур, телефонът ти звъни
726450 Колега, бихте ли го вдигнали ?
726451 Имате ново съобщение ero
726452 Айде бе,муцка, вдигни го !
726453 Аз съм твоя телефон хит!
726454 Говори Бай Брадър хит!
726455 ПОлицейска сирена
726456 Къде си бе, играч ?
726457 Ало,ало, ало мило
726458 I love you, baby !
726459 Флинстон
726460 Бай Тошо
726461 Гном
Бебе 726432
Оргазъм 726433
ЖИГ- ТАК 726434
Весела муха 726435
Яки барабани 726436
Разстройство 726437
Къде е батко? 726438
Баба псува ЯКО. 726439
Ставай слънчице 726440
Флинстон на Виагра 726441
Напушено циганче :))) 726442
Кажи баба "Thank you" 726443
Къде си бе, ПУСТИНЯК? 726444
Кво става бе , глупаци? 726445
Теменужкеее, ела дай ... 726446

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а тип: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.